

# MICRO

## Manía

Año IV. N.º 32

Sólo para adictos

375 Ptas.

**Toda la emoción  
sobre cuatro ruedas**

## Out Run



Mapas y pokes

**PHANTOM CLUB**

Descubre las claves  
de una fabulosa aventura  
tridimensional

**YOGI BEAR**  
Mapa completo  
y pokes

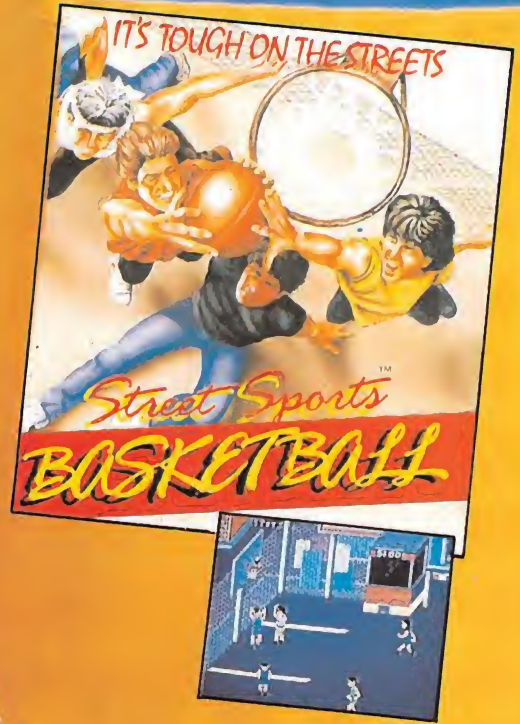
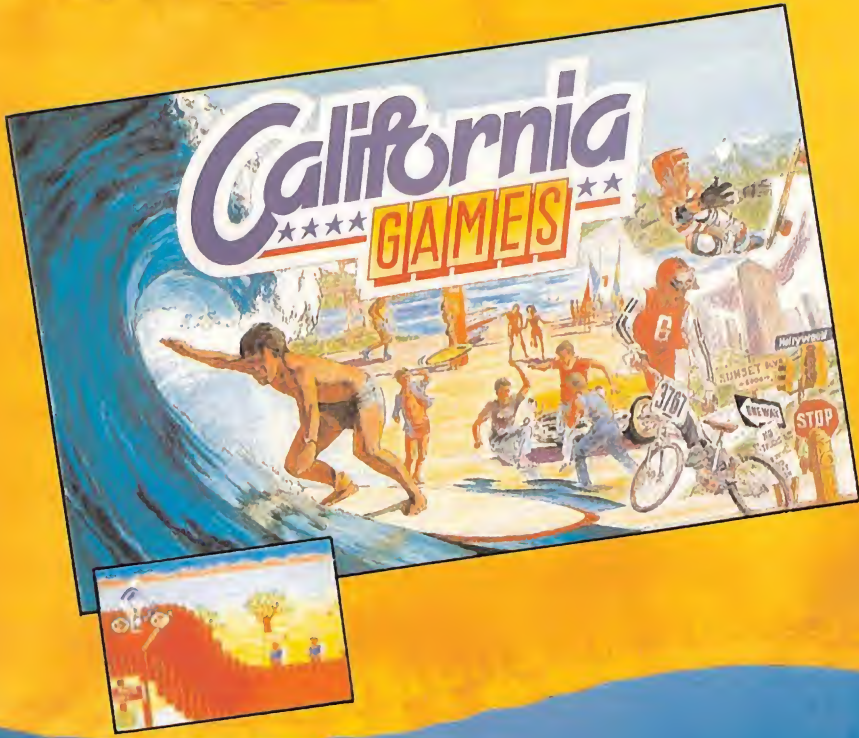
THROUGH  
**THE TRAP DOOR**

El regreso de Berk

**GOODY**

Te explicamos  
paso a paso  
cómo completar  
el juego

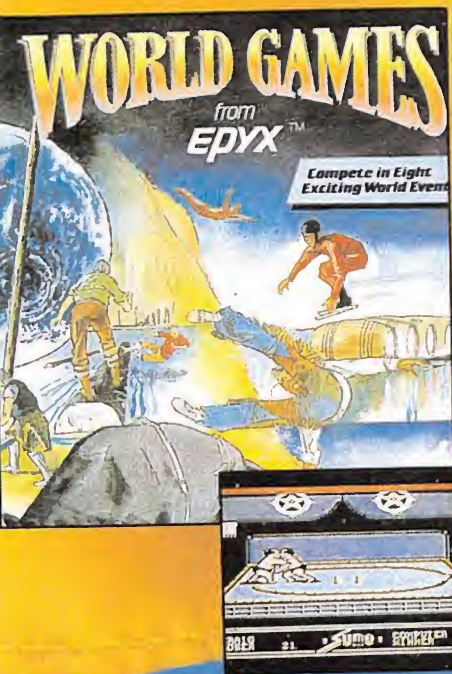
# EL CAMPEON INDISCUTIBLE



ii SENSACIONALES !!



# DE LOS JUEGOS EN U.S.A.



## DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

**ERBE SOFTWARE**  
C/ NUÑEZ MORGADO, 11  
28036 MADRID  
TELEF. (91) 314 18 04

**DELEGACION CATALUÑA**  
C/ VILADOMAT, 114  
08015 BARCELONA,  
TELEF. (93) 253 55 60

**DISTRIBUIDOR EN CANARIAS**  
KONIG RECORDS  
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17, 1. A  
35007 LAS PALMAS  
TELEF. (928) 23 26 22

**DISTRIBUIDOR EN BALEARES**  
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES  
C/ LA RAMBLA, 3  
07003 PALMA DE MALLORCA  
TELEF. (971) 71 69 00

**DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS**  
MUSICAL NORTE  
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO  
32208 GIJON  
TELEF. (985) 15 13 13

**ERBE**  
Software

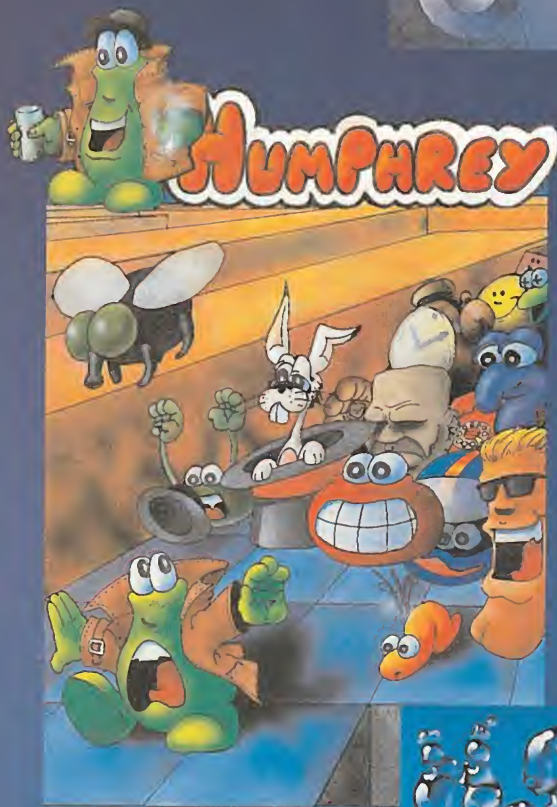
# EPYX®

# ZIGURAT

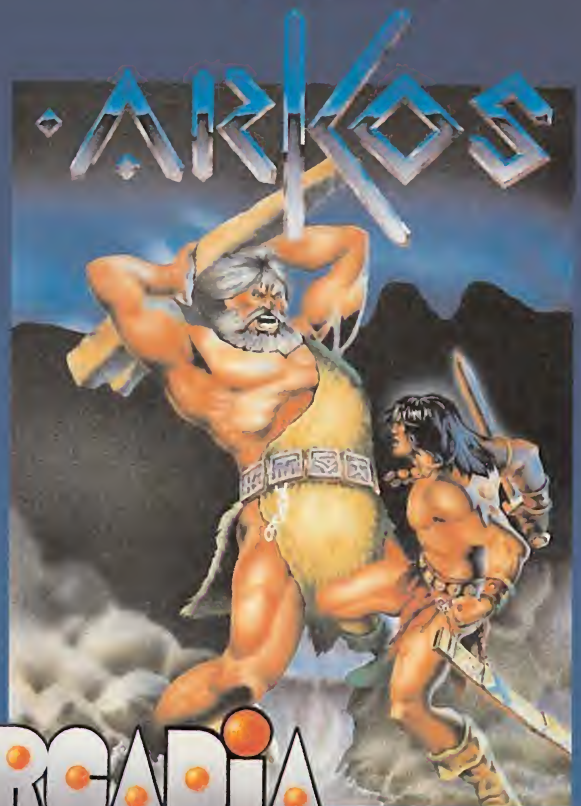
## LA ELECCIÓN ES TUYA

### AFTEROIDS

**AFTEROIDS:** El gran juego de acción que pondrá a prueba tus reflejos.



**ARKOS:** El arcade que esperabas. Exclusivo sistema de tres cargas.



**HUMPHREY:** La adicción por excelencia. Una persecución sin límites.

### ARCADIA

ZIGURAT SOFTWARE: AVDA. BETANZOS, 85. ESTUDIO 2.  
28034 MADRID. TEL.: (91) 730 03 84  
DISTRIBUIDOR: ERBE SOFTWARE, C/. NÚÑEZ MORGADO, 11.  
28036 MADRID. TEL.: (91) 314 18 04

Director Editorial  
José I. Gómez-Centurión

Director  
Gabriel Nieto

Asesor Editorial  
Domingo Gómez

Maquetación  
Berta Fernández

Redacción  
Pedro Pérez, Cristina Fernández

Colaboradores

Francisco Verdú  
Javier Elces

Fernando Herrera  
Marcos Jouron

David Rodríguez  
José A. González

José Manuel Muñoz  
Pablo Ariza

Secretaría Redacción  
Carmen Santamaría

Jefe de Publicidad  
Mar Lumberras

Fotografía  
Carlos Candel

Miguel Lamana

Dibujos

Luis Muñoz

José Luis Angel García

Edita

HOBBY PRESS, S.A.

Presidente

María Andrino

Consejero Delegado

José I. Gómez-Centurión

Subdirector General

Andrés Aylagas

Jefe de Administración

José Angel Jiménez

Jefe de Producción

Carlos Peropadre

Jefe de Marketing

Javier Bermejo

Suscripciones

Tel. 734 65 00

Redacción, Administración  
y Publicidad

Ctra. de Irún km 12,400

28049 Madrid

Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

Dto. Circulación

Paulino Blanco

Distribución

Coedis, S. A. Valencia, 245

Barcelona

Imprime

LERNER

Fotocomposición

Novocomp, S. A.

Nicolás Morales, 38-40

Fotomecánica

Ibérico

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina,

Chile, Uruguay y Paraguay, Cía.

Americana de ediciones, S.R.L.

Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64.

1290 BUENOS AIRES (Argentina).

MICROMANIA no se hace  
necesariamente solidaria de las  
opiniones vertidas por sus  
colaboradores en los artículos  
firmados. Reservados todos los  
derechos.

# MICRO

## Manía

Sólo para adictos

AÑO IV. N.º 32. Febrero 1988. 375 Ptas. (incluido IVA)

**7 SOFTWARERO UNIVERSAL.** Os presentamos los próximos lanzamientos del software nacional e internacional.

**12 EL MEGAJUEGO.** Out run llega a nuestros ordenadores, con los cargadores para que no tengamos problemas de tiempo.

**18 LO NUEVO.** Este mes comentamos, entre otros, los últimos lanzamientos de la compañía GO.

**30 PC-ATARI.** Analizamos las novedades del software lúdico para los grandes ordenadores.

**34 EL MAPA.** El terrible Jack the Nipper es el protagonista en esta ocasión de nuestro mapa.

**38 CÓDIGO SECRETO.** Llega al final de los juegos «imposibles» con nuestros trucos y pokes.

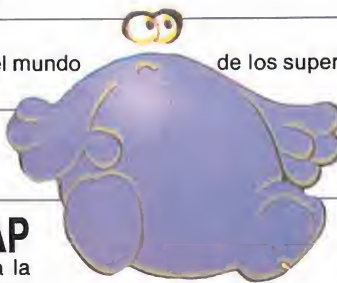
**42 POKERAREZAS.** Consigue una nueva dimensión en tus juegos favoritos.

**46 LOS RECOMENDADOS.** Los 20 programas que causarán furor en los próximos meses.

**52 PATAS ARRIBA.**

**PHANTOM CLUB.** En el mundo de los superhéroes sólo tú puedes restablecer el poder del bien.

**YOGI BEAR.** Las aventuras de la búsqueda de su inseparable



ras del oso Yogi a BU-BU.

**THROUGH THE TRAP** protagonista de Trap Door vuelve a la que se esconde bajo la misteriosa trampilla.

**DOOR.** El simpático carga dispuesto a averiguar

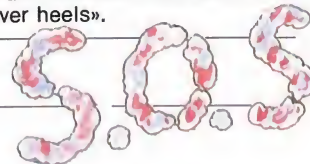
**GOODY.** Llegamos al final del último programa de Opera Soft.

**HYBRID.** Libera con tus Hybrids a la tierra de la tiranía de los alienígenas.

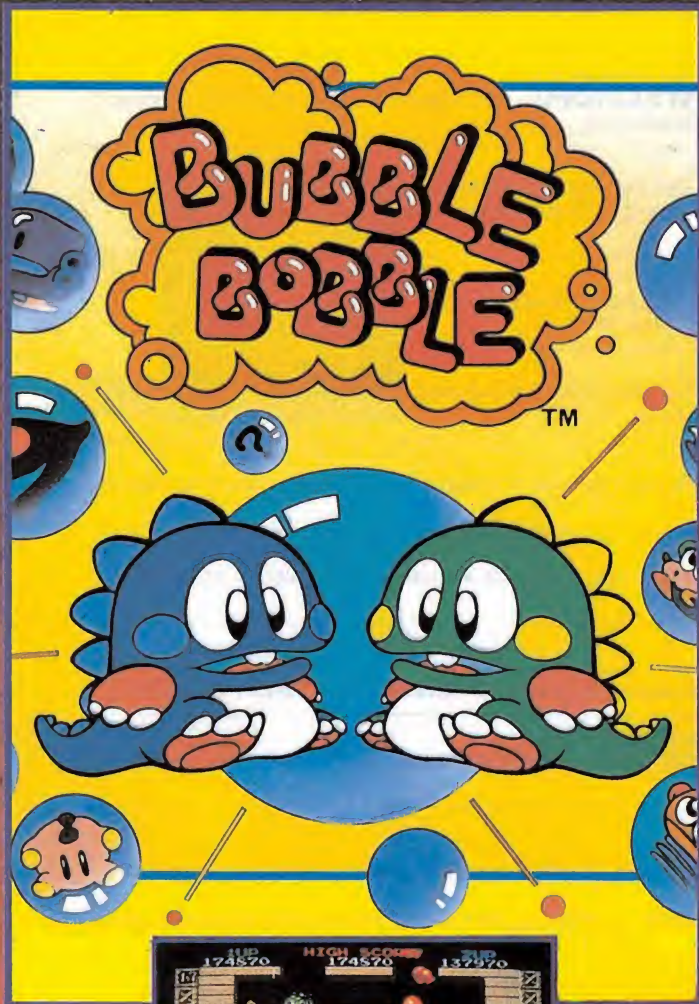
**80 CARGADORES.** Las cuatro páginas donde encontrarás los cargadores que te permitirán completar los juegos que nunca pensaste acabar.

**84 LOS PROGRAMADORES.** Nuestro invitado de honor este mes es Jon Ritman, el programador entre otros de «Match Day» y «Head over heels».

**88 S.O.S. WARE.** Respondemos a todos tus S.O.S.



# DIVIERTETE POR TODO LO ALTO



## BUBBLE BOBBLE

¿Eres capaz de guiar a los simpáticos Bub y Bob en busca de sus novias?

Salta y esquivo a tus enemigos envolviéndolos en una gran burbuja de la que no escaparán.

Acción en 100 niveles distintos.

El mayor éxito de las máquinas de la calle, ahora en tu ordenador.

**C-64, Spectrum.**



P.V.P.: 1.500 pts.

DROSOFT

Francisco Remiro, 5-7, 28028 Madrid



## FLYING SHARK

Vuela sobre las selvas y campos de arroz del sudeste asiático y ataca los batallones de tanques enemigos.

Entre el fuego de ametralladoras, en un hervidero de cazas, llega el Flying Shark armado hasta los dientes... un hombre... un camión volando en el infierno.

El segundo gran éxito en las conversiones de máquinas de la calle después del Bubble Bobble.

**C-64, Spectrum, Amstrad.**

# SOFTWARE

## UNIVERSAL

Febrero de 1988  
Diario Dependiente de Micromanía

## Arrasando desde España

La compañía Zigurat, distribidora entre otros de los productos de Made in Spain, comercializará en los próximos meses cuatro programas que prometen elevar el listón de calidad del software nacional.

Los títulos que aparecerán para Spectrum, Amstrad y Commodore pueden englobarse dentro de la clasificación general de arcade, pero las diferencias entre ellos son casi abismales.

**Afteroids**, del que ya os hablamos en su día, es un arcade inspirado en la máquina recreativa Asteroids.

**París-Dakar** reproducirá el Rallye París-Dakar. Controlaremos un coche que deberá recorrer todas las etapas del rallye. Éstas cargarán independientemente desde cinta por problemas de memoria. En él deberemos afrontar la carrera de forma diferente según varíemos de escenario. Ojo al



detalle, nuestro coche es capaz incluso de derrapar.

**Arkos** es, sin embargo, un arcade tipo **Green Beret** en el que adoptaremos el papel de un cavernícola que tendrá como única preocupación sobrevivir en las tres fases de que consta el juego eliminando a los correspondientes enemigos.

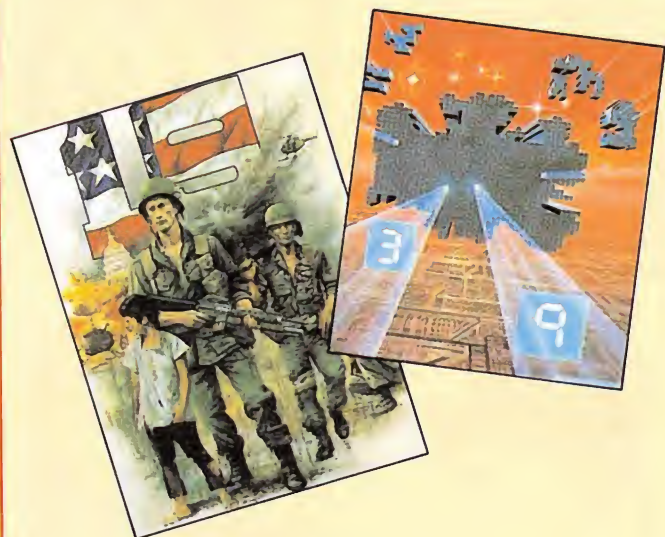


También aparecerá un nuevo título, con ambientación futurista, que llevará el nombre **Humphrey** y fuentes bien informadas nos han comunicado que el objetivo es pintar toda la superficie de un planeta saltando y esquivando a los miles de enemigos que amenazarán cada pantalla.

## La avalancha de los juegos de guerra

La compañía Cascade que hace pocos meses nos sorprendió gratamente con **Implosion** y **Ace 2**, ha anunciado el lanzamiento inminente de dos nuevos programas bastante diferentes a sus predecesores inmediatos. Los títulos son **19**

**Part 1**, basado en la Guerra del Vietnam y en el entrenamiento de los soldados americanos, y **Traz**, un arcade en el que nuestro objetivo es ayudar a un robot a escapar de una prisión galáctica, y en él podrán participar dos jugadores.



## Rastan y la espada de fuego

Si de pronto volviéramos la cabeza hacia el pasado seguramente el panorama no resultaría demasiado alentador. Monstruos prehistóricos y un terrorífico dragón que se dedicara a atomizar a los humanos, serían, sin duda, los protagonistas de la aventura.

Tampoco podría faltar en esta situación, un héroe capaz de acabar con la tiranía del dragón.

Éste es ni más ni menos que el argumento de **Rastan**, el último juego del que Imagine ha conseguido los derechos para su conversión de las máquinas recreativas.



**Rastan**, que en su versión original ha sido creado por Taito, llegará dentro de pocos días simultáneamente para Spectrum, Amstrad y Commodore.

**Los Oscar hablan en francés (Pág. 8)**

**Nigel Mansell's Grand Prix (Pág. 9)**

**Buggy Boy (Pág. 10)**



## Los Oscar hablan en francés

Nuestros vecinos los franceses, puntualmente, cada año elaboran una singular fiesta en la que, imitando a los archiconocidos Oscar, se reparten los premios y nominaciones a los títulos del software lúdico que han destacado por algún motivo durante todo el año, a juicio de los críticos.

Este año la compañía francesa Loricels ha sido quien más éxitos ha cosechado en la reunión del software francés. **Sapiens** recibió el máximo galardón como «el juego más original», además de una nominación especial en la categoría de «el mejor juego de aventuras». Del mismo modo **Bob Winner**, el programa que nos sorprendió hace algún tiempo por la espectacularidad de sus gráficos digitalizados, ha estado nominado como «el

mejor juego de acción».

Loricels, animada por la buena acogida de sus títulos aprovechó la ocasión para comunicarnos sus próximos lanzamientos y la distribución inmediata de dos



paquetes para Amstrad CPC, que incluirán cuatro programas cada uno.

El primero, que aparece bajo el título de **Selección Oro**, incluye: **Sapiens**, **L'aigle d'or**, **La quinta dimensión** y **M. G. T.** El segundo es el volumen cinco de

la colección **Hits**, e incluye, además de **Space shuttle simulator**, un simulador espacial, una contabilidad familiar llamada **Budget familiar** y un potente diseñador gráfico de esta compañía que lleva el título de **Lorigraph**.

También se presentó **Pharaon**, que aparecerá para Amstrad y PC, que consta de gráficos digitalizados y nos permitirá buscar la fórmula de la antimateria, misterio que los egipcios ocultaban en las pirámides.



## No tengas escrúpulos

No ha pasado mucho tiempo desde que el divertido juego de mesa **Escrúpulos** llegó a nuestros hogares. Ahora, como cabía esperar, se ha realizado su conversión a los ordenadores, siguiendo la línea marcada con otros juegos como **Trivial Pursuit** o **R. I. S. K.** La compañía artífice de este invento es **Sentient Software** y aunque, en principio, aparecerá para Spectrum, progresivamente se irá versionando para otros ordenadores.

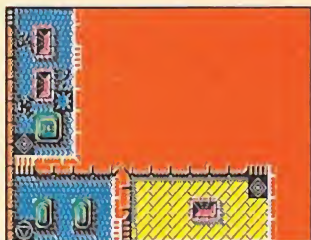
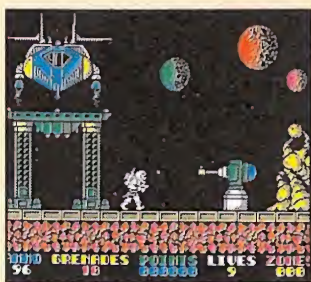
## La máquina del tiempo

Realizar en plena selva un aterrizaje de emergencia entraña sus riesgos, pero si después de pisar tierra firme contemplamos asombrados qué monstruos prehistóricos nos rodean, la situación alcanza el grado de caos. Éste es precisamente el reto que nos plantea Denton Desing en su último programa **Where time stood still** que llegará próximamente en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodores, Atari y PC.

## Los cuatro éxitos de Hewson

Sin duda, a la mayoría de los aficionados al arcade los cuatro títulos que conforman la última recopilación de Hewson no les van a sonar a nuevos. Nada menos que **Zynaps**, **Exolon**, **Ranarama** y **Uridium** son los programas que llegarán

agrupados en una sola cinta bajo el título de **Four smash hits**. El paquete llegará en las versiones de Spectrum, Commodores y Amstrad a un precio más que asequible, aunque desconocemos si será distribuido también en España.



## Caballo de hierro

La historia del viejo Oeste ha sido revivida en muchas ocasiones por el cine y ahora parece que los programadores del software de acción han decidido explotar este filón y a programas tan populares como **Gunfright** o **Desperado** se une ahora una nueva conversión de Konami. Su título es **Iron Horse** y por supuesto también está ambientado en el Oeste.

Nuestra misión será proteger una locomotora del ataque de los más peligrosos y buscados bandidos. **Iron Horse** estará disponible en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore.





## Fuera de este mundo

Intentar sobrevivir en un mundo hostil plagado de aliens con ganas de «guerra» es todo un reto por mucho que en nuestro particular libro de récords figuren gloriosas victorias en batallas sin final. La compañía Reaktor ha decidido darnos una oportunidad de demos-

trar nuestra valía en **Out of the world**, un arcade plagado de enemigos que nos obligará a recoger armas y objetos a medida que avanzamos en su extenso mapeado. **Out of the world** estará disponible próximamente para Spectrum, Commodore y Amstrad.



## Deportes de invierno

Aunque las carreras de trineos aerodinámicos han formado parte de algunos de los grandes simuladores deportivos de la historia, jamás hasta ahora un solo título se había centrado en esta competición. Nuestro objetivo en él es practicar

en los diferentes circuitos hasta alcanzar el nivel suficiente para participar en el campeonato del mundo. Digital Integration es la compañía que ha dado vida a **Bobsleigh**, que estará disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore.



## Grand Prix

Nigel Mansell, el popular piloto británico de Fórmula 1, ha llegado a un acuerdo con Martech para asesorar a sus programadores en el desarrollo de un nuevo simulador deportivo que, además, llevará su nombre. El programa, que reproduce las características del Williams con el que Man-

sell ha corrido en los últimos grandes premios, estará disponible próximamente en las versiones de Spectrum, Commodore y Amstrad. Esperemos que no corramos en esta trepidante carrera la misma suerte que el subcampeón mundial del pasado campeonato.



## Son... de película

La compañía Proein, distribuidora entre otros de los productos de Electric Dreams y Activision, ha creado un original paquete que incluye cuatro títulos englobados en la serie películas. Éstos son: **Howard the duck**, **Golpe en la pequeña china**, **Aliens** y **Regreso al futuro**. El paquete aparecerá en las versiones de Spectrum, Amstrad y



Commodore al precio de 1.695 pesetas.

## La colección de elite

Cada cierto tiempo la compañía Elite ha tomado como norma lanzar paquetes de recopilación de grandes éxitos. En esta ocasión ha ampliado la fórmula y ha unido bajo el título de **Elite Collection** el volumen uno y el volumen dos de su colección **Hit Pak**. El paquete aparece en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore e incluye títulos tan populares como **Paper Boy**, **Bomb Jack**, **Commando** o **Battle Ships**.



## Buggy Boy

En plena avalancha de conversiones nace el más directo competidor del archipopular *Out run*. Su nombre es **Buggy Boy** y la compañía que ha conseguido

los derechos para su conversión ha sido la no menos popular Elite.

Es bastante probable que la mayoría de vosotros conozca ya la máquina, pero

por si todavía queda algún despistadillo, le interesará saber que *Buggy Boy* es una carrera en la que controlamos a un bólido que deberá esquivar los diver-

sos obstáculos que componen cada fase. Este interesante título llegará en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari St.



## Melbourne House y las máquinas de 16 bits

La compañía Melbourne House, como ya os informamos el mes pasado, ha creado un nuevo departamento que se encargará exclusivamente de la distribución de los programas de Amiga y Atari St. Este sello lanzará próximamente **Roadwars**. El argumento del juego nos traslada de siglo enviándonos a años luz de nuestra época en una trepidante carrera que sólo los graduados del joystick podrán superar.



## La casa de las gemas

Los muchachos de la compañía inglesa The Edge han abandonado los escenarios galácticos y han recurrido ni más ni menos que a una ambientación actual para dar vida a su último juego. Éste lleva por título **Inside Outing** y en él debemos recorrer todas las

estancias de una casa buscando, en los sitios más insospechados, unas espectaculares piedras preciosas con sorprendentes poderes mágicos. **Inside Outing** llegará próximamente en las versiones de Spectrum, Amstrad, Commodore, Atari y Amiga.



## Dark Sceptre

Aunque han pasado ya muchos meses desde que recibimos la noticia de que Mike Singleton preparaba el juego **Dark Sceptre**, misteriosamente el proyecto quedó paralizado por razones que desconocemos. Ahora, por fin, nos ha llegado la confirmación de su inmediata distribución en la versión de Spectrum. **Dark Sceptre** está en la línea de programas como *Tir-na-nog* y *Dun Darach* y aunque sólo sea por la expectación creada en torno a él esperamos que pronto caiga en nuestras manos.

## Platoon

No podía faltar en nuestra pequeña pantalla la adaptación de una película tan popular como *Platoon*. **Platoon**, que llegará próximamente en las versiones de Spectrum, Amstrad y Commodore, revive las peripecias de un grupo de soldados norteamericanos en la selva vietnamita en un combate a vida o muerte.



# NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

“NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX” está hecho para colocarte a ti y a tu ordenador en la parrilla de salida del más espectacular y excitante de los juegos. No sólo tendrás a tu alcance toda la emoción y velocidad de este arriesgado deporte, sino que, además, este juego es el primer simulador de carreras que refleja algunos de los más importantes avances tecnológicos en el diseño de vehículos deportivos.

El programa es una fiel reproducción de todo lo que sucede en una auténtica carrera a un auténtico piloto. Cuantarrevoluciones, cambio de marchas de seis velocidades, turbo, desgaste de ruedas, depósito de gasolina y hasta espejos retrovisores son algunas de las cosas que tendrás que controlar... ¡Como un piloto de verdad!

Las luces rojas están encendidas... ¡Mete la primera! Los motores rugen... ¡Aprieta tus manos al volante! La multitud grita cuando las luces se ponen verdes. ¡Arranca! Delante de ti están las 31 semanas del Campeonato más espectacular y emocionante del mundo.



(Consultores Técnicos-  
Nigel Mansell, Peter Windsor,  
Williams Grand Prix Engineering, Ltd.)

Nigel Mansell celebrando  
la victoria.



Tu equipo está en continuo contacto contigo durante toda la carrera.

La selección correcta de la marcha es vital.

Usa el Turbo para potencia extra. Pero vigila la gasolina.

Este panel te da la información necesario del desarrollo de tu carrera.

Espejos retrovisores.



ERBE  
Software

Produced by  
**martech**

## DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA

**ERBE SOFTWARE**  
C/ NUÑEZ MORGADO, 11  
28036 MADRID  
TELEF. (91) 314 18 04

**DELEGACION CATALUÑA**  
C/ VILADOMAT, 114  
08015 BARCELONA  
TELEF. (93) 263 55 60

**DISTRIBUIDOR EN CANARIAS**  
KONIG RECORDS  
AVDA. MESA Y LOPEZ, 17. 1. A  
35007 LAS PALMAS  
TELEF. (928) 23 26 22

**DISTRIBUIDOR EN BALEARES**  
EXCLUSIVAS FILMS BALEARES  
C/ LA RAMBLA, 3  
07003 PALMA DE MALLORCA  
TELEF. (971) 71 69 00

**DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS**  
MUSICAL NORTE  
C/ SAAVEDRA, 22 BAJO  
32208 GIJON  
TELEF. (985) 15 13 13

Steinar

**N**uestro objetivo es atravesar cinco niveles eligiendo nosotros mismos nuestros recorridos para intentar llegar hasta una de las cinco posibles metas existentes. Cada circuito está compuesto por una serie de curvas, rectas, cambios de rasante y diferentes obstáculos que deberemos atravesar antes de que se nos acabe el tiempo que tenemos asignado para ese recorrido, pues de lo contrario, tendremos que empezar desde el principio nuestra carrera.

En los 10 primeros circuitos encontraremos un poco antes de llegar al final una bifurcación que nos permitirá elegir uno de los dos caminos posibles. Una vez elegido el camino derecho o izquierdo, y tras dejar atrás dos curvas, llegaremos al final de la fase y aparecerá un mensaje que nos indicará que pongamos el cassette en marcha para cargar el circuito correspondiente.

Si el siguiente bloque que se encuentre en la cinta es el correcto, un mensaje (LOADING) nos indicará que la carga se está efectuando (las rayas han de ser de color azul). Si por el contrario, el bloque encontrado no es el correcto, otro mensaje nos informará de qué circuito hemos encontrado y cuál es el que debemos buscar (los circuitos se encuentran ordenados de menor a mayor desde el 1 al 15 en la cinta 2).

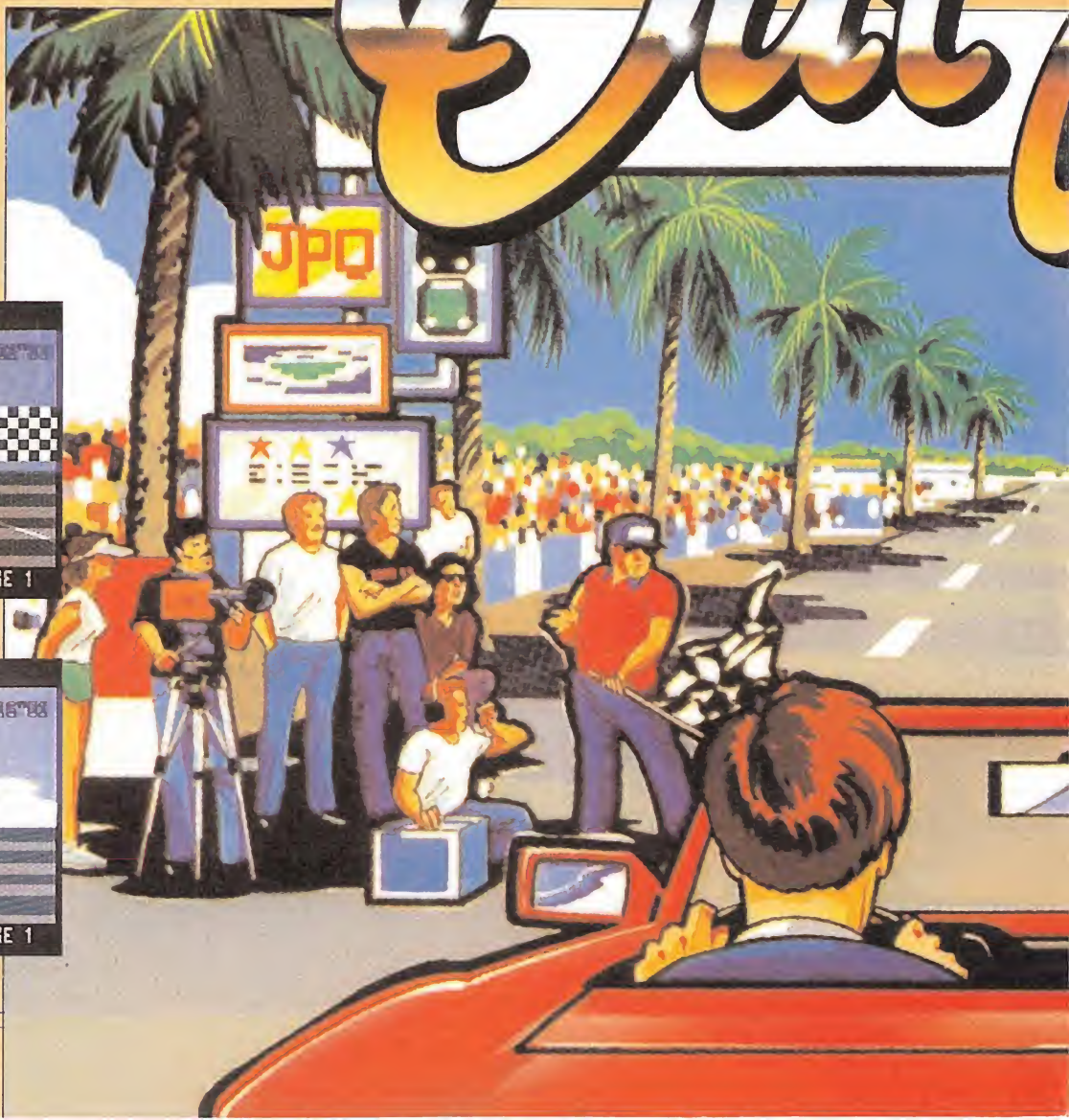
Los últimos cinco circuitos (11, 12, 13, 14 y 15) conducen respectivamente a cada una de las cinco metas posibles: A, B, C, D y E. En és-

## SPECTRUM, COMMODORE, AMSTRAD U. S. GOLD

**¡Bienvenido a la mayor carrera del siglo!: Out Run. Colócate a los mandos de tu Ferrari Testarossa y convierte tus sueños en realidad: bellas mujeres, suaves brisas, paraísos perdidos... y velocidad ilimitada. Pero recuerda que ésta es una competición sin reglas y sólo los más duros llegan hasta el final. ¿Serás tú uno de ellos?**

J. E. BARBERO

# Out Run



# Mega Juego

tas, al llegar al final del recorrido aparecerá un mensaje de felicitación y a continuación el coche se dirigirá automáticamente hacia el final del juego.

## Las marchas

Disponemos de dos marchas, una lenta y otra más rápida. Empezaremos con la marcha lenta y deberemos acelerar hasta aproximadamente 140 km/h para

poder cambiar a la rápida, pulsando la tecla de fuego o el disparo del joystick según juguemos con uno o con otro. Con esta marcha podremos alcanzar una velocidad máxima de unos 295 km/h. Para pasar de la marcha rápida a la lenta volveremos a pulsar fuego.

## Los obstáculos

Dos son las dificultades que deberemos esquivar si no queremos acabar haciendo un trompo:

**Vehículos.** Circulan en el mismo sentido que nosotros, pero bastante más despacio, por lo que tendremos que ir adelantándolos cuidando de no chocar con ellos.

**Obstáculos fijos.** A los lados de la carretera (e incluso dentro, en algunos circuitos) existen árboles, casas, palmeras, rocas y otros objetos con los que podemos chocar.

Si el contacto con el obstáculo ha sido leve perderemos durante algunos instantes el control sobre el vehículo, disminuyendo nuestra velocidad, pero podremos seguir en carrera. Esto no

podremos hacerlo si chocamos de lleno contra algún obstáculo ya que perderemos totalmente el control del coche y tras el trompo consiguiente, nuestro deportivo se quedará totalmente parado con lo que perderemos gran cantidad de tiempo y buena parte de nuestras posibilidades de pasar de fase.

## Conducción

Vamos a dar algunos consejos para que completemos más fácilmente los circuitos de que consta el programa.

— Cuando nos encontremos en una recta, aceleraremos al máximo y nos colocaremos, siempre que nos sea posible, lo más centrado que podamos en la pista. De esta manera nos encontraremos siempre en la mejor disposición para esquivar los vehículos que nos encontremos, así como la siguiente curva.

— Al llegar a una curva,

# Run



debemos frenar o bien reducir la marcha para, una vez dentro de la curva, volver a acelerar.

— Debemos observar bien hacia qué lado de la pista se dirigen los coches y camiones antes de decidimos adelantarlos.

— En las curvas hacia la izquierda, nos ceñiremos lo más posible al lado izquierdo y lo contrario en las curvas hacia el lado derecho. Así, aunque nuestra velocidad sea elevada, reduciremos las posibilidades de salirnos de la carretera.

## Los pokes de Spectrum

Dos son las ventajas de las que podremos disfrutar si nos decidimos a teclear el cargador que se nos ofrece.

— Por supuesto, una opción de tiempo infinito con la que podremos completar los recorridos sin más preocupación que pisar el acelerador.

— La otra opción nos permite elegir el circuito en que queremos comenzar y requiere algunas explicaciones más detalladas. Si elegimos un circuito superior al 1, todos los que queden por debajo del elegido ya no los podremos cargar, puesto que el programa le asignará el nivel inicial y tanto si nos quedamos sin tiempo como si completamos el juego, volveremos a empezar en el circuito cargado en primer lugar.

El marcador del número de STAGE coincidirá con el número del circuito que hayamos elegido, pero no debemos preocuparnos, podremos completar el juego normalmente (aunque recorreremos menos circuitos).

Si elegimos uno de los últimos cinco circuitos podremos ver el final completando sólo ese recorrido, pero luego volveremos a empezar otra vez en él, y no po-

dremos cargar ningún otro circuito.

Es conveniente que al utilizar la cinta donde están los circuitos anotemos el contador de nuestro cassette para poder localizar más fácilmente los circuitos.

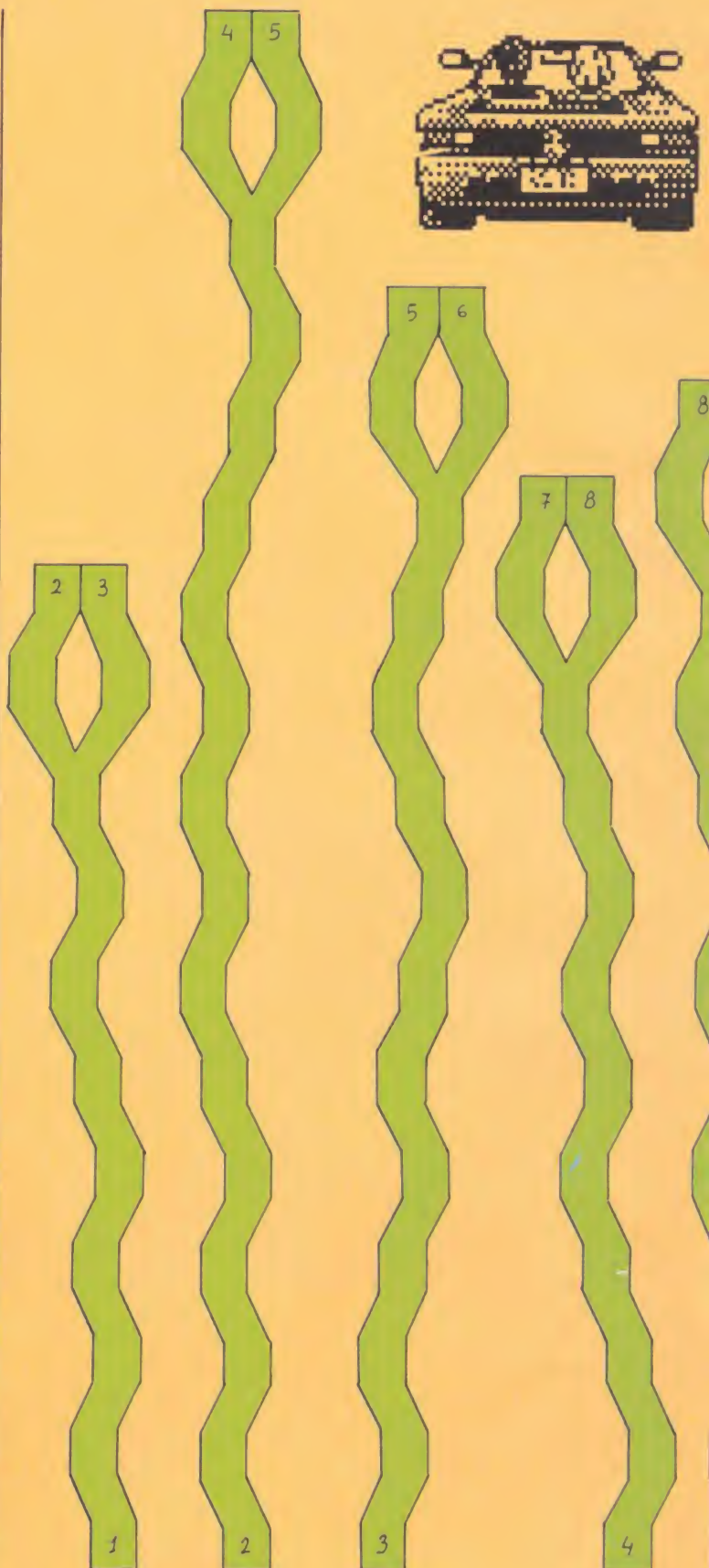
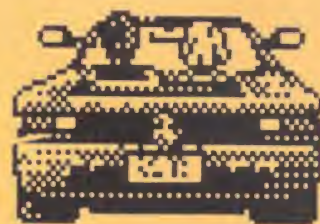
Out Run llega a nuestros ordenadores avalado por el éxito de su predecesor en las máquinas de la calle. Quien más menos todos hemos sucumbido a la tentación de sentir en nuestra propia piel el vértigo de la velocidad en la mejor simulación de carreras de coches que ha pasado por nuestras manos.

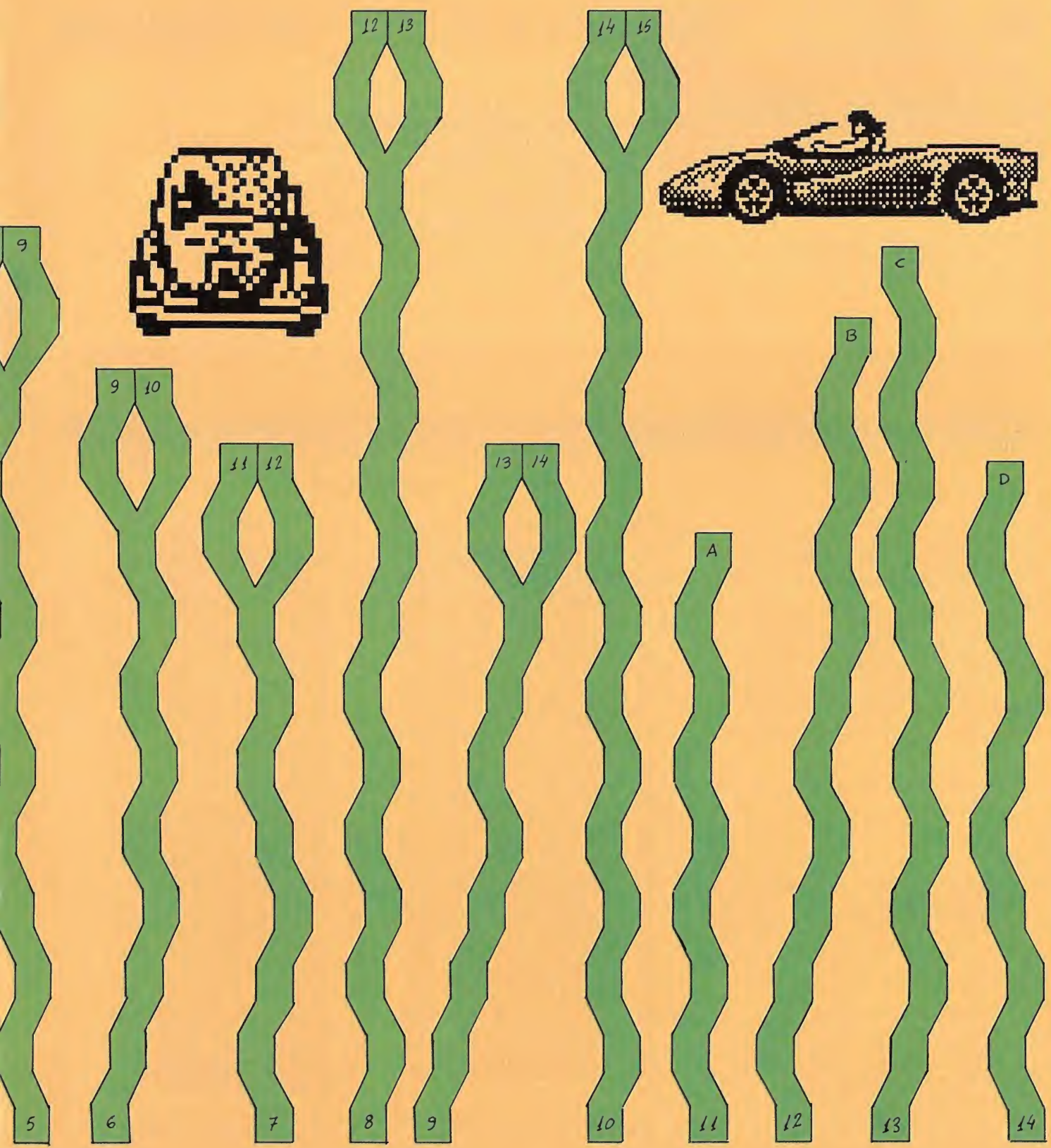
Decir que Out Run en las diferentes versiones para las que ha sido adaptado alcanza la categoría del original de Sega sería sin duda hablar por hablar, puesto que las diferencias entre las máquinas son abismales, pero sin embargo, si olvidáramos la máquina de la calle y la comparación se estableciera con otros programas de la misma temática, Out Run ocuparía un lugar destacado por méritos propios.

Una resolución gráfica aceptable en todas las versiones, aunque Commodore salga ganando en este aspecto, una banda sonora idéntica al original recopilada en una cinta independiente para que podamos ambientarnos a nuestro antojo, un movimiento adecuado y cinco etapas distintas para que demos nuestro dominio del volante son cualidades imprescindibles en cualquier buen simulador, pero que además en Out Run se unen a la popularidad de un título y a la agradable sensación de poder disfrutar en casa de lo que en la calle supone un considerable desembolso económico a medida que vamos haciéndonos con el control de nuestro Ferrari.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adición:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Gráficos:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█
Originalidad:	█	█	█	█	█	█	█	█	█	█

9







## COMMODORE

TIEMPO INFINITO:  
POKE \$878C,\$AD  
SYS \$8103

```

10 REM **** CARGADOR OUT RUN ****
20 REM * POR JAVIER SANCHEZ FRANSESC *
21 POKES3280,1:POKES3281,1:PRINTCHR$(147);CHR$(151)
30 READ A:IF A=-1 THEN 50
40 POKE336+T,A:T=T+1:S=S+A:GOTO 30
50 IF S<3456 THEN PRINT"ERROR EN DATAS!":END
50 PRINT "INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA SPC"
70 WAIT 197,60:POKE816,80:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
80 DATA 32,165,244,169,97,141,164,8,96,169,102,141,248,2
90 DATA 169,1,141,249,2,76,0,1,169,173,141,140,135,75
100 DATA 202,3,-1
    
```

## SPECTRUM

### LISTADO 1

```

1 REM *****
2 REM ** J.E. BARBERO **
3 REM **
4 REM **
5 REM *****

10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
20 CLEAR 24999: POKE 23658,8
25 LOAD ""CODE 64400,1135
30 INPUT " QUIERES TIEMPO INF
INITO? (S/N) ";A$: IF
A$="S" THEN GO TO 50
40 POKE 65272,0: POKE 65275,0:
POKE 65278,0
50 INPUT "EN QUE CIRCUITO QUIE
RES EMPEZAR? (1-15) ";N: POKE 6
5280,N
9000 PRINT " PON LA CINTA O
RIGINAL Y PULSA UNA

TECLA"
9100 PAUSE 0
9200 RANDOMIZE USR 65193
    
```

DUMP: 40.000  
N.º BYTES: 1135

POKES OUT RUN

TIEMPO INFINITO:

POKE 41429,0

POKE 41430,0

POKE 41431,0

NUMERO DE CIRCUITO

POKE 31467,N

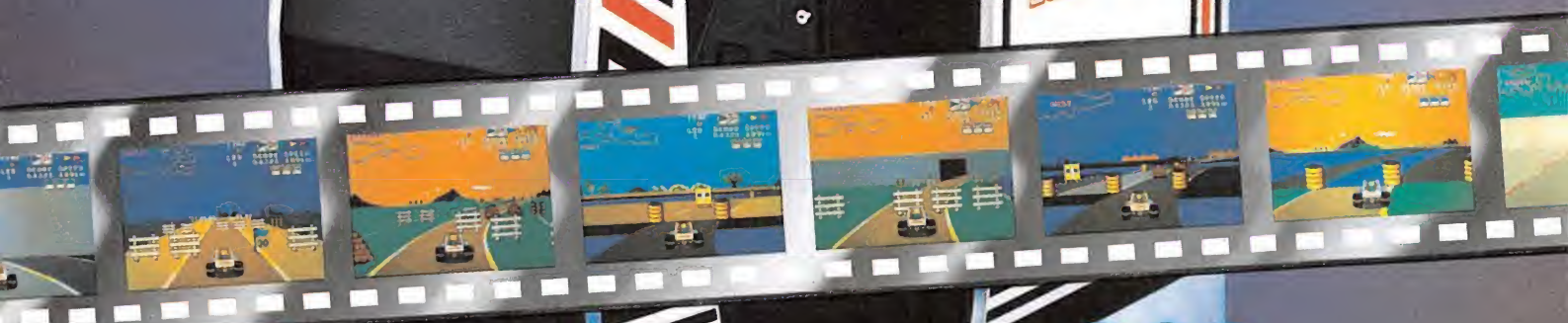
### LISTADO 2

Línea	Datos	Control	Línea	Datos	Control
1	00001C20202020000000	156	57	0206B3CD06FED03E7FD	1238
2	38403804780000103810	388	58	2803328FFFD5E02F056	1178
3	10100CFD210000FD3675	754	59	0369010500FD094D2E02	501
4	00FD2318F8D9803AFF82	1228	60	3E0306B3CD06FED07B82	1224
5	FE0006C2812108F822	869	61	06C32E013E06C271FD11	893
6	76FD210030110058341	764	62	9EFED538DFD110E003E	1219
7	060910FE08D9C38AFC00	1143	63	02C371FD03E0618BB3E0C	916
8	18F6D9083D281E08EDA0	1031	64	CDB7FC00003E0ECDB7FC	1356
9	EDA0EDA0EDA0EDA0EDA0	1985	65	D03EDB88CB150683D204	1296
10	EDA0EDA0EDA0EDA0EDA0	1985	66	FEC9CDD2FC21009006FF	1560
11	EDA000D9C38AFC0E0108	1318	67	C5CD37FE7323C110F73A	1375
12	2113FC2276F0AF32CBFC	1395	68	6D00FE28C8C053FEC91E	1376
13	3E0832C0F00608060806	611	69	004B06FF3E7FDBFE640	1292
14	0810FED9C38AFC0908FE	1607	70	A928091C792FE6404F10	803
15	CA385D0D280E0806047E	562	71	FFC900000348FE218000	937
16	12231410FA0006011839	427	72	1132900632C91A06504F	575
17	3DFECA383A0E032180FC	1109	73	0913C110F6E521000011	762
18	11BF400608281B2B1D1D	454	74	CD900632C51A06004F09	722
19	00000605FCEB28102B1D	596	75	13C110F6C17CFE0D300D	1119
20	000603FECC28072B1D1D	6154	76	A7ED42D8013200A7ED42	1207
21	0000060110FE6E26FF08	688	77	D83E01328FFEC900E9EA	1394
22	D9C38AFC060D0810FED9	1364	78	FFC900000348FE218000	2090
23	C38AFC060B18F57710FE	1308	79	ECEDD1AFD30C91A06504F	1917
24	182E0000182A3D20E73E	522	80	CD77FBF331FFFF210040	1522
25	CE0821B0FC11F8787886	1317	81	011B0036002310FB0D20	429
26	BA060720E436C82B7886	1013	82	F8D210000110B01CD1C	764
27	BA060420D636C82B7886	1001	83	FEAF32FF82DD21004011	1199
28	BA20D735A8287886770E	1088	84	FF17218FFD228DFDCDD2	1550
29	01D9C38AFC8898C080CD	1654	85	FC38FFEB7C4A77BF0D21	1790
30	B5FCD03E163D20FDA704	1242	86	3A5C21582709AFD3FED	1484
31	C83E7FDBFE1FA9E62028	1364	87	4F3E3FED4731FF61FBAF	1339
32	F4792F4FE602F608D3FE	1442	88	32D5A132D6A132D7A13E	1337
33	37C9F33E0232CBFCF008	1322	89	0132EB7AC34B79000000	799
34	D3FE219FFEE50BFE1FE6	1874	90	00000000000000000000	0
35	204FD51E20069CCDB1FC	1152	91	00000000000000000000	0
36	30F73EC28830F21D20F1	1327	92	00000000000000000000	128
37	06C9CDB5FC30E878FED4	1711	93	FF021000627F1910807B	790
38	30F4CD8B5FC30DE1E0721	1270	94	7F1910807B190108FFD	925
39	90FE4623CDB1FC30D27E	1521	95	03001000003F00100095	247
40	23B030CD1D20F13E0132	887	96	7F1910807B341210B5C0	929
41	CBF06AFD12E043E0818	1763	97	4A071000000000000000	97
42	03E099DE1FC0D000003E	983	98	00000000000000000000	0
43	0ECD67FCD03E133EC3B8	1384	99	00000000000000000000	0
44	CB1506AFD22BFD3E3ABD	1220	100	00000000000000000000	0
45	C2A7FB2686260006C32E	1069	101	00000000000000000000	0
46	01FD2126FF3E0418163E	754	102	CED5E6C67C0018381818	1100
47	EEAD0611DD7700DD231B	1249	103	18187E0C03C6566C3C666	600
48	06C32E01003E0218023E	404	104	7E003C66061C06663C000	490
49	094E094E094E094E094E	1762	105	1C3C6CCCFE0C1E007F62	920
50	133ED788CB1506C3D25F	1226	106	607C06663C0003C66607E	722
51	FD7CAD677AB320CFC39E	1546	107	6563C007E65606C1818	556
52	FE3EEEEAD0C611DD7700DD	1503	108	18003C66606180000000	494
53	231B2E023E0406B3CD06	572	109	3C66663E06663C0000000	0
54	FED0FD7E04B728566901	1260	110	00000000000000000000	0
55	FD7FED79FD4E00FD4601	1393	111	00000000000000000000	0
56	DD210000DD094D3E012E	670	112	00000000000000000000	0
			113	00BFBFB4FCEEFC0B019F	1532

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.



# BUGGY BOY<sup>®</sup>



TATSUMI.

elite

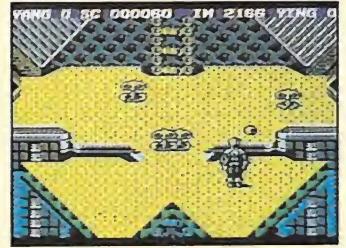
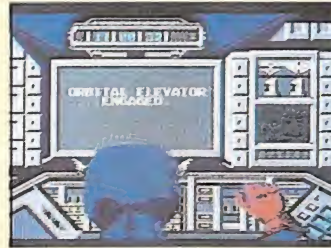
## CAPITÁN AMÉRICA

Go  
Spectrum, Amstrad, Commodore

La compañía Go, de reciente aparición en el mundo del software, nos plantea en este nuevo programa el ambicioso proyecto de guiar al capitán América en la siempre dificultosa tarea de salvar a su país (Estados Unidos) del malvado de turno. En esta ocasión el pérfido malhechor es el doctor Megaloman, quien ha construido un potente misil que contiene la semilla de la destrucción, un virus capaz de acabar con la humanidad.

Tras este argumento encontramos un arcade en toda regla, en el que nuestro único objetivo será eliminar a los miles de enemigos que sólo persiguen nuestra aniquilación.

Para que de antemano no nos enfrentemos a una batalla perdida contaremos con la ayuda de granadas y de nuestro escudo protector de gran efectividad. Para colmo de males, además de a nuestros

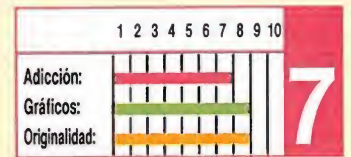


está muy conseguido. Si a esto añadimos que tanto el movimiento como los escenarios denotan un gran cuidado en la elaboración y un sonido opcional bastante grato para el jugador, el resultado no puede ser otro que un programa recomendable hasta para los más exigentes, al que no le falta ni siquiera el toque humorístico que el programador ha incluido en los mensajes de pantalla. Un gran título que de seguro gustará a una mayoría de usuarios.

Javier Sánchez

insistentes enemigos nos enfrentaremos a la contaminación atmosférica de algunas zonas del cuartel enemigo, lo que nos obligará a conseguir suministros de vacuna regularmente.

Gráficamente el programa



### Los Criticónes

Pedro Pérez  
Redactor de  
Micromanía



Javier Sánchez  
Colaborador de  
Micromanía



José Emilio Barbero  
Colaborador de  
Micromanía en la  
sección de Patas  
Arriba



Cristina Fernández  
Redactora de  
Micromanía



Pablo Ariza  
Programador de  
juegos



Pedro José Rodríguez  
Colaborador de  
Micromanía



## 720°

U.S. Gold  
Spectrum, Amstrad, Commodore

U.S. Gold y Atari Games han aunado sus esfuerzos para realizar la conversión de una popular máquina de videojuegos basada en el conocido deporte del monopatín o skateboard. El resultado ha sido un juego que respeta las características del programa original: buenos gráficos, excelente movimiento y elevada adicción dentro de un programa que derrocha originalidad e imaginación.

Una vez seleccionados los controles y el grado de dificultad (aprendizaje avanzado) aparecemos en Skate City, un pequeño paraíso para los amantes del monopatín, con



tiendas donde adquirir elementos para tu equipo y parques donde practicar algunas de las más difíciles y espectaculares variedades de este deporte. Estos parques son Downhill, Jump, Ramp y Slalom.

En Downhill debemos descender a lo largo de unas inclinadas rampas; en Jump, estas mismas rampas se encuentran a diferentes niveles y debemos saltar de unas a otras; en Ramp nos tocará



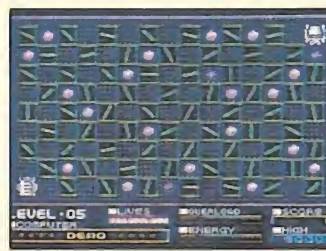
# DEFLEKTOR

Gremlin Graphics

Spectrum, Amstrad, Commodore

«Deflektor» es la última novedad presentada por Gremlin y ha sido realizada por Costa Panaii, lo cual en principio no os dirá mucho, pero si recordáis otros títulos realizados por él como «Highway encounter», «Cyclone» o «Revolution», sin duda os resultará un nombre muy familiar.

Todos estos programas fueron editados por Vortex y, aunque sus argumentos fueron muy distintos, todos mantuvieron constantes una serie de características que les hicieron ganarse el respeto de todos los aficionados:



gráficos tridimensionales de excelente calidad, buen sonido y una cuidadísima presentación.

Pues bien, este «Deflektor» es un digno sucesor de la saga y mantiene afortunadamente todas las características citadas, añadiendo además otra: la originalidad.

El programa está basado en una idea sencilla. Disponemos de un emisor de rayo láser cuyo haz debemos dirigir hasta un receptor que se encuentra en otro punto de la pantalla. Para conseguirlo disponemos de una serie de espejos que debemos mover para dirigir el rayo hacia donde nos interese. Previamente debemos eliminar una serie de células (puntos de color rosa) para activar el receptor,

lo que conseguiremos tocándolas con el rayo.

También existen otros elementos en la pantalla que tienen diferentes efectos sobre el rayo y de los que no tenemos control como refractantes, polarizadores o espejos giratorios. A partir del primer nivel aparecen además una serie de monstruitos cuyo principal entretenimiento es mover los espejos deshaciendo así todo nuestro trabajo. Pueden ser eliminados, pero vuelven a aparecer al poco tiempo.

Disponemos de tres vidas, una de las cuales podemos perder si el indicador de sobrecarga (Overload) llega al máximo. Esto puede suceder cuando el rayo vuelve sobre sí mismo, si su longitud es excesiva o si choca con una mina.

El programa consta de 60 niveles y, aunque su manejo es muy sencillo, las dificultades para pasar de nivel son elevadísimas, por lo que la adicción alcanza cotas muy altas.

«Deflektor» es un excelente programa en el que hay que destacar, además de lo ya contado, una buena melodía de presentación y un original sistema de carga que nos va mostrando las instrucciones del programa a medida que se carga el juego.

José Emilio Barbero

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	████████████████									9
Gráficos:	████████████████									
Originalidad:	████████████████									



hacer una demostración de nuestras habilidades con el monopatín haciendo acrobacias dentro de un tubo; y en Slalom nos enfrentaremos a una prueba similar a la de las competiciones de esquí, sólo que a bordo de nuestro monopatín. Cada vez que entremos en un parque perdemos una de las entradas que llevamos, aunque podremos obtener más si conseguimos 5.000, 15.000 y cada 10.000 puntos a partir de esa cifra.

Si nuestra actuación dentro de los parques es buena obtendremos una buena puntuación y algún dinero, además de tener opción a ganar alguna medalla.

Una vez fuera de los parques, nuestros objetivos serán varios. Buscar tiendas donde adquirir más material, recoger los billetes esparcidos por las calles y recorrer las calles en busca de cualquier cosa que aumente nuestra puntuación. Todo ello teniendo cuidado de esquivar al resto de los patinadores, así como a los motoristas que circulan por las calles. Además, debemos ir lo más rápido posible, ya que hay un tiempo límite para entrar en los parques, y si se acaba aparecerá un batallón de abejas que nos quitarán una vida si nos atrapan.

Con el dinero que obtengas podrás adquirir nuevos elementos para tu equipo, como cascos, zapatillas, monopatines y protectores.

Los escenarios han sido correctamente diseñados en tres dimensiones y todos los detalles del juego han sido muy cuidados. Tan sólo el sonido es algo flojo, aunque para compensarlo se incluye una cassette con la música original de la máquina que podréis escuchar a la vez que jugáis. Sin duda, un detalle curioso para un buen simulador deportivo que incorpora a la vez elementos de arcade.

José Emilio Barbero

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:	████████████████									9
Gráficos:	████████████████									
Originalidad:	████████████████									

## JACKAL

Konami

Spectrum, Amstrad, Commodore

Desde que el ya mítico Commando llegó a nuestros ordenadores, muchos otros títulos han seguido su pauta llevando a la pantalla batallas sin final en las que lo único que prima es la puntería. Konami, en éste, uno de sus últimos títulos, ha optado por perpetuar la estirpe de los arcades, y Jackal pasará a la historia del software como uno de los mejores discípulos de Commando.

El argumento, como fácilmente podéis adivinar, nos remite a un campo de batalla en el que, por supuesto, hay un cuartel enemigo. En él nuestros infelices compatriotas son los prisioneros de honor.

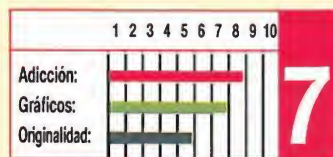
Nuestra misión es liberar a los soldados que se encuentran diseminados por el cuartel, destruyendo las chozas que hacen el papel de cárceles y de paso probando la efectividad de nuestro armamento en las filas enemigas. En esta ocasión contamos con la ayuda de nuestro jeep, de una ametralladora y de las



armas que podamos robarle al enemigo.

Jackal no es un programa original, tampoco sus gráficos son excepcionales, pero, sin embargo, en su conjunto es un título interesante, en el que prima la adicción y en el que tendremos el entretenimiento asegurado durante horas.

Cristina M. Fernández



## GAUNTLET II

U.S. Gold

Spectrum, Amstrad, Commodore

Al año escaso de la aparición del superconocido «Gauntlet» debemos observar y reconocer que pocos programas como éste han conseguido hacer lo que se dice verdadera escuela.

Inspirados en el furor que causó el juego original, muchos nuevos programas de diferentes sellos han surgido amparados bajo la estela del primero, intentando imitar con mayor o menor fortuna las características que han hecho de «Gauntlet» uno de los mayores clásicos de la



programación: mazmorras, vista aérea de los personajes, llaves y pociones, hechizos diseminados y la posibilidad de contar con un máximo de cuatro jugadores simultáneos controlando a personajes diferentes.

Casi podríamos decir que

## MASTERS DEL UNIVERSO

Gremlin Graphics

Spectrum, Amstrad, Commodore

La llave cósmica que permite viajar a través del tiempo y otorga el título de master del universo a quien la posea ha desaparecido, cayendo en las manos de un universitario norteamericano quien, ignorante de sus poderes secretos, la utiliza como instrumento musical sin saber que de esa manera la música atrae al diabólico Skeletor. Si la llave cayera en sus manos nada podría salvar a Eternia del caos y la destrucción.

Tras escapar del castillo de Greyskulle He man llega a la América actual dispuesto a recuperar tan valioso tesoro. Para ello tendrá que buscar y recoger los ocho acordes que componen la llave cósmica y derrotar, finalmente, a Skeletor arrojándolo al abismo para así ganar para siempre el título de master del universo.

Inspirado en la película del mismo título, recientemente estrenada en España, su homónimo en el ordenador ca-



rece de la brillantez necesaria para ser considerado un gran programa, si bien cuenta con algunos detalles e innovaciones de buen gusto que lo hacen agradable de jugar.

El punto más destacado, sin duda, es la inclusión de varias misiones intermedias (derrotar a los dos lugartenientes de Skeletor, abatir malvados en la tienda de suministros en una especie de tiro al blanco, volar sobre los tejados en un disco flotante) que rompen la rutina del continuo vagar por las calles en busca de los acordes perdidos. El tiempo, que se consu-



«Gauntlet II» es prácticamente un alumno más del gran maestro, si bien un alumno aventajado, pues no en vano es descendiente directo del venerado patriarca. Se ha intentado combinar lo conocido con lo nuevo para ofrecer un programa prácticamente igual al anterior pero con mejoras como para brillar con identidad propia. En los más de 100 nuevos niveles de los

que consta «Gauntlet II» conocerás nuevas trampas y enemigos que supondrán un nuevo reto para los más hábiles de la casa: charcos de ácido, paredes móviles, salidas que aparecen y desaparecen y nuevos y más mortíferos enemigos, además de otras ayudas como poder atravesar las paredes, invisibilidad momentánea o superdisparos.

De acuerdo con la idea de hacer un programa familiar al jugador, los gráficos, punto negro del juego original, se han respetado fielmente junto con los de los enemigos y objetos, y es precisamente la simplicidad de los mismos lo que resta bastantes puntos a la valoración global de un programa que, junto al placer

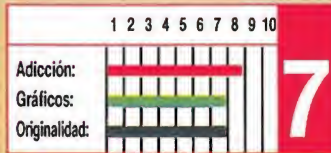


Cuesta bastante acostumbrarse al sistema de movimiento utilizado con el que el personaje se mueve siempre hacia arriba, siendo el norte geográfico el que varía su orientación tal como indica una brújula en la parte superior izquierda de la pantalla. Los gráficos dejan bastante que desear, así como la pobre animación de los personajes, pero en una valoración general «Masters del universo» se convierte en un programa agradable de jugar, apto para todos los públicos.

Pedro José Rodríguez



me inexorablemente, es de vital importancia, pues todos los mensajes de los amigos de He man se producen a horas marcadas y fijas, convirtiendo su búsqueda en una frenética carrera contrareloj.



## NEMESIS 2

Konami

MSX, Spectrum, Amstrad, Commodore

Cuando Nemesis llegó a nuestros ordenadores, sus innovaciones revolucionaron el mundo de los arcades masacra-marcianos. Ahora, con un año más o menos de diferencia, llega su segunda parte.

Nemesis 2 es ni más ni menos que eso, una segunda parte. Las diferencias entre ambos programas son mínimas, exceptuando las mejoras en el sonido y quizá una mayor riqueza gráfica a medida que avanzamos en el juego.

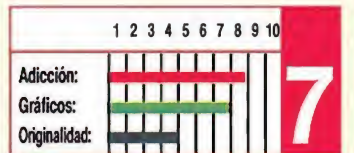
Nuestro objetivo es atravesar siete etapas con diferentes escenarios y enemigos. Al igual que en la primera parte, disponemos de tres naves para completar la misión y la posibilidad de conseguir una nueva nave cuando alcanzamos los 100.000 puntos. Nuestra nave está equipada al comenzar el juego con un simple disparo; a medida que eliminamos enemigos, éstos liberan unos bloques coloreados que nos permiten aumen-



tar nuestro armamento, así conseguimos desde mayor velocidad a misiles y dobles láseres, además de naves complementarias y barreras protectoras. Por si esto fuera poco, también podremos adquirir, destruyendo algunos obstáculos, otras ventajosas y armas especiales que utilizaremos progresivamente.

Un programa en la línea de su predecesor, que aunque puede resultar algo monótono, satisfará a los más fieles seguidores de Nemesis o a quienes todavía no conozcan un buen arcade de acción.

Cristina M. Fernández



## GRYZOR

Ocean

Spectrum, Amstrad, Commodore

La Tierra ha sido invadida por los Burs del planeta Suna, estableciendo una plataforma destinada a congelar nuestro mundo antes de su total ocupación.

Nuestra misión consiste en destruir la fortaleza enemiga introduciéndonos en la selva hasta llegar a sus murallas. Una vez allí abrir una entrada y penetrar dentro de su complejo vital enfrentándonos a sus defensas en oscuros laberintos o subiendo por arriesgadas paredes, destruyendo todas las torres de



vigilancia así como el mayor número de enemigos que sea posible, además, con ello conseguiremos aumentar nuestro armamento y disponer de mayor efectividad en el ataque.

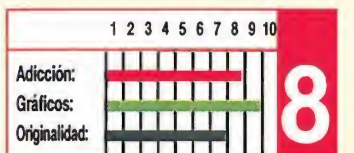
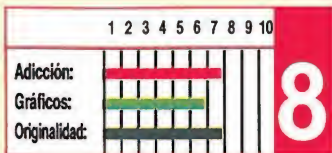
El juego se divide en cinco secciones diferentes, lo que le convierte en un juego muy adictivo y con variedad de escenarios. Éstos son la jungla, el laberinto exterior, la gar-

ganta interior, el laberinto interior y la conquista final.

Gráficamente el juego está bastante logrado con gran cantidad de enemigos diferentes, paisajes y efectos sonoros que nos incitan a jugar una nueva partida cada vez que ésta termina.

En definitiva es una fiel adaptación de las máquinas recreativas por lo que no defraudará, en ninguna de sus versiones, a los grandes adictos a matar enemigos.

Pedro Pérez



## BRAVESTARR

Go!  
Spectrum, Amstrad, Commodore

Go! es una firma bastante nueva, pero que ha aparecido con gran fuerza, lanzando una enorme variedad de títulos al mercado. Bravestarr es uno de ellos. Cuenta con un argumento típico de malvados en un planeta sin ley y un héroe bueno y valeroso que tiene que salvar a los habitantes honrados y rescatar a su maestro Shamen, en manos de Tex Hex, esbirro del poderoso y tenebroso Stampede.

El argumento, como se ve, no aporta nada nuevo, pero ya se sabe que un juego puede ser muy bueno con un mal argumento y viceversa. Bra-



vestarr tampoco parece aportar nada nuevo en el juego, al menos al principio.

Se trata de un arcade que recuerda un poco al Hysteria, sólo que con peores gráficos. Sin embargo, al jugar un poco más las similitudes van desapareciendo, y se van encontrando los detalles originales. Se le ha dotado de un cierto aire de juego de estrategia. Podemos entrar en de-



terminados lugares y hablar con ciertas personas. De esta forma podemos obtener información, descubrir nuevas zonas que no se hallaban en el mapa, y algunas otras cosas.

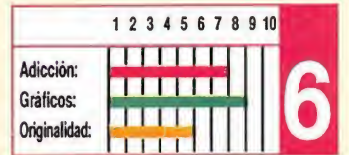
No es lo suficientemente complejo como para contentar a los amantes de las complicadas aventuras conversacionales u otros juegos de estrategia, pero le da un aire original al juego y lo hace más entretenido, ya que uno acaba cansándose de matar, matar y matar. Otro detalle ori-



ginal es el uso de una especie de silla de montar a reacción para trasladarnos de una zona del mapa a otra.

La música de la presentación es bastante buena, y los gráficos son bastante mediocres, aunque no tanto como para quitarle al juego su interés.

Pablo Ariza



## RYGAR

U.S. Gold  
Spectrum, Amstrad, Commodore

Hace un par de números comentamos en esta misma sección la aparición de un programa de Elite llamado «Thundercats». Pues bien, si le añadís un nuevo argumento, cambiáis los gráficos y los reducís de tamaño el resultado que obtendréis es: «Rygar».

La verdad es que descono-



ceamos si el parecido entre estos dos programas es fruto de la casualidad, así como cuál fue creado antes (aunque «Thundercats» fue publicado antes) con exactitud, pero lo cierto es que el desarrollo del juego y muchos de sus detalles son idénticos o cuando menos sospechosamente parecidos.

Veamos algunas de sus similitudes. El objetivo del juego es recorrer 27 niveles dispuestos linealmente luchando contra todos los enemigos que aparezcan. Al final de cada nivel obtendremos un bonus que dependerá del número de enemigos que hayamos eliminado, así como del tiempo que nos haya sobrado, igual que en «Thundercats». Si el tiempo se nos acaba aparecerá un gran enemigo que no puede ser eliminado



y que nos acosará hasta acabar con nosotros, lo que también ocurría en Thundercats. En muchas pantallas aparecerán una especie de rocas que tras ser eliminadas descubrirán algún objeto de utilidad que escondían en su interior, lo que también coincide. La forma en que muere nuestro personaje también es similar. Y así podríamos seguir relatándonos otras coincidencias entre los dos progra-

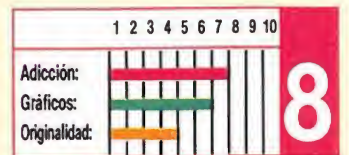


mas, pero vamos a dejar esto de lado y pasemos a analizar las características de «Rygar» aisladamente.

Los sonidos y los gráficos no son de gran calidad y el movimiento tampoco es todo lo perfecto que cabía esperar de un programa que pretende ser un arcade clásico. El argumento es corto y añade poco a la calidad del programa.

«Rygar» se queda, por tanto, en un arcade de mediana calidad en el que la principal virtud que se le puede encontrar es la adicción propia de este tipo de programas.

José Emilio Barbero



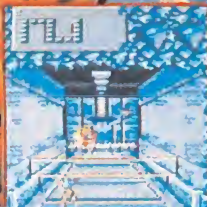
# GRY ZOR

Konami®

AN ARCADE NIGHTMARE NOW FOR YOUR HOME-MICRO



Software



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO  
PARA ESPAÑA

ERBE SOFTWARE

NÚÑEZ MORALES, C/ADO 11, 28036, TELÉF. (91) 314 18 04



DELEGACION CATALUÑA

C/ VILADOMAT 114 08015 BARCELONA, TELÉF. (93) 55 66 30

DISTRIBUIDOR EN BALEARES

EXCLUSIVAS FILMS BALEARES

C/ LA RAMBLA 3, 07003 PALMA DE MALLORCA, TELÉF. (971) 41 69 00



DISTRIBUIDOR EN CANARIAS

KONIG RECORDS

AVDA. MIRA Y LOPEZ 17, 1.º A. 35007 LAS PALMAS, TELÉF. (988) 21 22 22

DISTRIBUIDOR EN ASTURIAS

MUSICAL NORTE

C/ SAARVEDIA 22, BAÑO 33700 OLEÓN, TELÉF. (985) 54 10 10

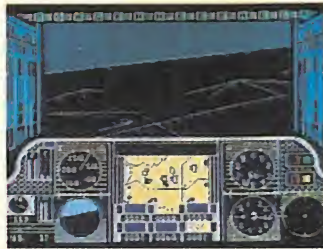
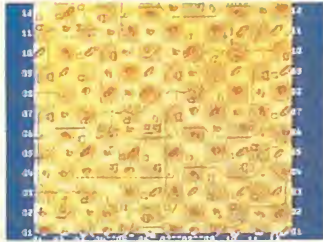
## GUNSHIP

Microprose

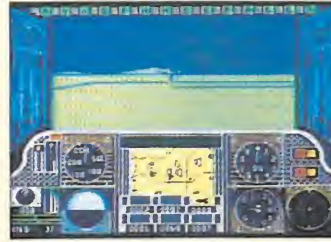
Spectrum, Amstrad, Commodore

Aunque en torno a los simuladores de vuelo gira una leyenda negra que les ha impedido acercarse hasta el momento al gran público, también es verdad que cada vez es mayor el número de usuarios que deciden probar fortuna en este complejo arte.

Microprose nos presenta en esta ocasión un simulador de helicóptero, que cuenta de antemano con la garantía de haber sido editado por una compañía especializada en este tipo de programas y haber sido programado por el equipo que dio vida a «Silent Service».



Gunship nos sitúa a los mandos de un sofisticado helicóptero de combate. Tras superar una primera fase de entrenamiento nuestro obje-



tivo será especificado en pantalla. Las misiones, pondrán en juego toda nuestra habilidad y nos obligarán a conocer las posibilidades y respuesta de nuestro aparato. Éstas se desarrollan en los lugares más dispares del globo, permitiéndonos de esta forma comprobar la efectividad de nuestro helicóptero en diferentes condiciones tanto meteorológicas como físicas.

Gunship es un simulador en toda regla, que se ajusta fielmente a la realidad, y lle-



va consigo además una elevada carga adictiva, por la velocidad con que se desarrollan los acontecimientos. Nunca es tarde para empezar y sin duda Gunship es una oportunidad de oro para quienes siempre rechazaron los simuladores.

Cristina M. Fernández



## CHAMPIONSHIP WRESTLING

Epyx

Commodore

Decir que ha aparecido un nuevo simulador deportivo, no es ninguna novedad, como tampoco lo es que la artifice de este invento sea la popular compañía americana Epyx, pero sin embargo, estamos seguros que la noticia



interesará a un amplio grupo de «viciosos» del joystick.

Championship Wrestling es un programa de lucha libre, pero no es un programa más, porque mientras no se demuestre lo contrario es el programa por excelencia. Nos explicamos. En él encontramos dos niveles de juego, práctica para que podamos cogerle el tranquillo y competición, para demostrar de una vez por todas de lo que somos capaces. Nada original, pensaréis, pero paciencia. También encontramos ocho personajes diferentes con sus correspondientes especialidades, léase coger la cabeza entre los codos, pisotear al contrario, patada al estómago y un largo etcétera de «salvajadas» varias. Tampoco original pensarán los más incrédulos, pero aquí la acción empieza a animarse: si decidís medir vuestras fuerzas con un contrincante humano y abandonar de antemano la difícil batalla contra el ordenador, podréis



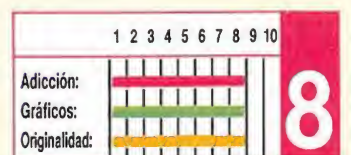
competir hasta un máximo de ocho jugadores, organizando estratégicamente vuestros propios campeonatos. Pero, sin duda muchos de vosotros estaréis pensando que aunque todos estos detalles sean importantes, si encima no aporta nada nuevo a lo que ya conocemos, ¿dónde radica la originalidad de Championship Wrestling?

Ésta la encontraremos en una, poco menos, que increíble variedad de movimientos. Combinando los movimien-

tos clásicos, es decir andar en las ocho direcciones, sin pulsar el fuego, con otros tantos movimientos que se consiguen manteniendo pulsado el botón de disparo, podremos derrotar a los contrincantes más habilidosos. Pero la originalidad se encuentra en esta segunda modalidad. Según nos situemos cerca o lejos de nuestro adversario, en el suelo o levantados, podremos conseguir nuevos movimientos hasta ahora inéditos como agarrar al contrincante, pisotearle o dar patadas de cuestionable legalidad, todo ello animado con gráficos muy conseguidos y un sonido ambiente casi, casi real.

Si habéis adoptado ya como propio el slogan «mente sana in corpore sano desde el sillón», este nuevo programa de lucha os permitirá una vez más llevar a la práctica lo que tenéis claro en la teoría.

Cristina M. Fernández





# LOQUEJO

## WEREWOLVES OF LONDON

Spectrum, Amstrad, Commodore  
Ariola Soft

En la particular galería de monstruos que han animado la pantalla de nuestro ordenador, no podía faltar un personaje tan terrorífico y popular como el hombre lobo. Ahora Ariola Soft le ha brindado la posibilidad de debutar como estrella principal en este arcade lleno de detalles.

Siguiendo estrictamente la pauta que marca la leyenda nuestro protagonista cambia su fisonomía por las noches adoptando el papel del popular monstruo dispuesto a saciar su apetito con la sangre de los vagabundos que circulan por el «London la nuit».



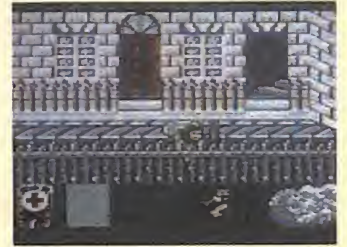
Durante el día la apariencia humana de nuestro amable monstruito le permitirá camuflarse entre los ciudadanos para inspeccionar la ciudad y controlar los diferentes escenarios del juego. Sólo tendrá ligeros enfrentamientos con la policía, que acosada a detener a todos los sospechosos, conducirá sus huesitos a la cárcel, para que haga un alarde de habilidad escapándose.

Tras superar los primeros contratiempos, su objetivo



será conseguir siete cruces parpadeantes que le indicarán que la víctima se encuentra cerca.

Werewolves es un arcade de habilidad, en el que la acción aumenta a medida que transcurren las horas del día y en el que además de la ha-



bilidad que se precisa en los arcades será imprescindible observar con detenimiento personajes y escenarios. Un divertido juego que hace justicia a uno de los personajes que más «terror» han causado en la pantalla grande.

Cristina M. Fernández

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Adicción:										
Gráficos:										
Originalidad:										

## CARGADOR OUT RUN

### AMSTRAD

```

10 REM Cargador del Outrun
20 REM Pedro Jose Rodriguez-88
30 MODE 1:PRINT*PoKeando codigo maquina.
..:lin=110:dir=&A080:GOSUB 80:lin=740:d
ir=&A080:GOSUB 80
40 CLS:INPUT*Tiempo Infinito? *,a$:IF UP
PER*(a$)<)*S*THEN POKE &A035,0:POKE &A03
6,0:POKE &A037,0
50 INPUT*Fase inicial? (1-15) *,a$:POKE &
A039,a
60 PRINT:PRINT*Inserta cinta original...
*:ON ERROR GOTO 70:TAPE
70 FOR n=1 TO 1000:NEXT:CLS:MEMORY &7FF
:LOAD*!*,&8000:MODE 0:FOR n=0 TO 15:READ
a:INk n,a:NEXT:CALL &A080
80 READ a$:IF a$=""*THEN RETURN
90 READ con:c=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:byt
e=VAL(*+MID$(a$,n,2)):POKE dir,byte:c=
c+byte:dir=dir+1:NEXT:lin=lin+10:IF con=
c THEN 80 ELSE PRINT*Error en la linea*;
lin=10:END
100 REM Primer bloque
110 DATA AF06F6ED79DD368000DD,1281
120 DATA 2818F8D188FE01867F3E,982
130 DATA 10ED793E54ED79D9E109,1537
140 DATA D818DF3D20FDA724C806,1218
150 DATA F5ED78A9E68828F5067F,1547
160 DATA 3E18ED7972F4FD97D3C,1885
170 DATA E68F6FF628D917ED7937,1287
180 DATA C93D28FDA724C886F5ED,1438
190 DATA 78A9E68828F5867F3E18,1143
200 DATA ED7972F4F1F3E2A173D,824

```

```

210 DATA ED7973C986F43E18ED79,1382
220 DATA D9E52E80092111A8E586,1162
230 DATA F5ED78E6884FC021A838,1493
240 DATA F821158410FE2B7C8528,959
250 DATA F93E0ACD21A838EA26C4,1243
260 DATA 3E1CCD21A838E13EDABC,1237
270 DATA 38F226C43E1CCD21A838,1876
280 DATA D33EDA8C38E4FD2157AA,1586
290 DATA FD6E0026C43E1CCD21A8,1893
300 DATA 38BE3ED78C38D02C28EF,1287
310 DATA 26703E1CCD21A838AD3E,929
320 DATA 1CCD21A838A67CFECCD38,1279
330 DATA 8EFE9C38CFD023F07DFE,1599
340 DATA 5B28CB18C53E0826882E,888
350 DATA 883E0810823E0CCD47A8,625
360 DATA D808083E8ECD47A8D83E,998
370 DATA C5BCC8152688D2F5A83E,1588
380 DATA 1D8DC288A880AF8826C4,997
390 DATA 2E81FD2188AC3E871817,621
400 DATA 3EF9ADC648DD7780DD23,1353
410 DATA 1B26C42E812E813E8418,445
420 DATA 823E8CCD47A88080803E,798
430 DATA 8ECD47A8D83ED98CC815,1357
440 DATA 26C4D237A988AD887A83,1158
450 DATA 28CC38DA83EF9ADC648,1369
460 DATA DD7780DD231B2E823E8A,737
470 DATA 2683CDD6A9D8FD7E84B7,1579
480 DATA 285A698108D7F80808FD,616
490 DATA 4E88FD4681DD210808DD,877
500 DATA 894D3E812E822683CDD6,833
510 DATA A9D83E7F8D28833256AA,1184
520 DATA 2E823E882683CDD6A9D8,1131

```

```

530 DATA FD5E82FD568369818508,882
540 DATA FD894D78B226C42E813E,983
550 DATA 84C239A9118DA8ED5357,1829
560 DATA A9113CA905ED5879AAC3,1442
570 DATA 4BA83E6808818B63E8D,592
580 DATA CD47A83E18CD47A8D83E,1236
590 DATA D88CC8152683D2D4A9CF,1648
600 DATA CD68A821888886FFC51E,1126
610 DATA 804816FF86F5ED78E688,1318
620 DATA A928581C792FE6884F15,943
630 DATA C2F8A97323C118E22188,1229
640 DATA 801132888632C51A8688,488
650 DATA 4F8913C118F6C17CB72813,1834
660 DATA 11CD888632C51A86884F,714
670 DATA 8913C118F6C17CB72813,1834
680 DATA A7ED42813288A7ED428,1287
690 DATA 8981CDFFA7ED4283C32,1258
700 DATA 56AAC9888C387A8801E,859
710 DATA 2A2822888888888888,1116
720 DATA *
730 REM Segundo bloque
740 DATA F32180481188A8818582,661
750 DATA ED88DD218848118881C,954
760 DATA EA9F3218048115BA801,1822
770 DATA 8081ED882134A8818C88,672
780 DATA 11218FED538A8ED88C3,1358
790 DATA 85AAAF3253223E81328F,981
800 DATA 83C888188888888888,199
810 DATA *
820 REM Tintas
830 DATA 14,0,6,3,15,9,28,10,26,2,1,16,
3,12,25,24

```



# COCONUT

**+ DE 1.000  
TÍTULOS**

## EL UNIVERSO DE

DEMOSTRACIONES • EXCLUSIVIDADES • LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

AMSTRAD		AMSTRAD		AMSTRAD		PC 1512 Y COMPATIBLES		COMMODORE 64-128	
MULTIFACE TWO	16.500	GAME OVER	875	THUNDERCATS	875	ARKANOID	3.900	SALAMANDER	1.500
DISCOLOGY	6.000-D	GOODY	995	THEATRE IN EUROPE	1.200	ALEX HIGGINS BILLAR	2.300	SNAP DRAGON	875
DISCOLOGY 2	8.000-D	GOODY	1.995-D	THEATRE IN EUROPE	2.000-D	ACE	4.400	STAR WARS	1.200
ALBUM DE PLATINO	2.000	GOONIES	875	TWO ON TWO	880	BOULDER DASH	3.200	SUPER HANG-ON	
EL LINGOTE	3.500	GUADALCANAL	880	TWO ON TWO	2.200-D	BOULDER DASH II	3.200	BATTLE FOR MIDWAY	1.200
720°	875	GUADALCANAL	2.200-D	TRIVIAL PURSUIT	3.400	BRUCE LEE	3.900	BATTLE FOR MIDWAY	2.000-D
ART STUDIO	5.500-D	GRAND PRIX 500 c.c.	995	TRIVIAL PURSUIT	4.300-D	CALIFORNIA GAMES	3.900	BATTLE OF BRITAIN	1.200
ASPHALT	1.900	GRAND PRIX 500 c.c.	2.200-D	TENNIS 3D	995	CONFLICT IN VIETNAM	5.200	BATTLE OF BRITAIN	2.000-D
ASPHALT	2.800-D	GHOSTS'N GOBLINS	875	TENNIS 3D	2.200-D	CRUSADE IN EUROPE	5.200	BARBARIAN	1.200
BATTLE FOR MIDWAY	1.200	GHOSTS'N GOBLINS	2.250-D	WORLD GAMES	875	CHECKMATE	3.500	CALIFORNIA GAMES	875
BATTLE FOR MIDWAY	2.000-D	GAME SET I MATCH	2.600	WONDER BOY	880	DON QUIJOTE	3.900	CAPITAN AMERICA	875
BATTLE OF BRITAIN	1.200	HIGH FRONTIER	880	WONDER BOY	2.200-D	DECISION IN DESERT	5.200	CONVOY RAIDER	875
BATTLE OF BRITAIN	2.000-D	HYDROFOOL	1.200	ZOMBI	1.000	DESTROYER	5.000	ENDURO RACER	880
BOB WINNER	2.500-D	HYDROFOOL	2.750-D	3D GRAN PRIX	2.000	EPYX ON PC	3.900	FIFTH QUADRANT	875
BRADE OF FRANKENSTEIN	875	INDIANA JONES	875	3D GRAN PRIX	2.800-D	FLIGHT SIMULATOR	10.000	FIRE TRAP	880
BARBARIAN	1.200	INFILTRATOR 2	875	6 PAK VOL. 1	1.750	F 15 STRIKE EAGLE	4.500	FALKLANDS 82	1.200
BARBARIAN/STIFFLIP	2.250-D	IKARI WARRIORS	1.200	6 PAK VOL. 1	2.750-D	FIVE A SIDE	2.300	FREDDY HARDEST	875
BILLY BARRIOBAJERO	2.200-D	JACK THE NIPPER 2	875	6 PAK VOL. 2	1.750-D	GREAT SCAPE	3.900	GAUNTLET 2	875
BILLY BARRIOBAJERO	995	KNIGHTMARE	880	6 PAK VOL. 2	2.750-D	INFILTRATOR	3.900	GAME OVER	875
CALIFORNIA GAMES	875	JACKAL	875	<b>PCW 8256-8512</b>		KARATEKA	4.200	GUNBOAT	875
CORRECAMINOS	875	LAST MISSION	1.900-D	MATCH DAY II	3.500	LIVINGSTONE SUPONGO	4.400	IMPLOSION	875
CORRECAMINOS/ SOLOMON	2.250-D	LIVINGSTONE SUPONGO	995	MATCH DAY II	4.200	LAST MISSION	4.400	INDIANA JONES	875
CYRUS II CHESS	1.900	MAD BALLS	875	ACE	4.200	GOODY	4.400	INTERNATIONAL	
CYRUS II CHESS	2.800-D	MATCH DAY 2	875	BATMAN	3.000	MUSIC STUDIO	5.800	KARATE +	880
CAPITAN AMERICA	875	MEGACORP	875	BOUNDER	3.800	MEAN 18 GOLF	4.500	IWO JIMA	1.200
COLOSSUS CHESS 4	3.600-D	NEMESIS	1.500	COLOSSUS CHESS 4	4.200	MACADAM BUMPER	5.200	JACK THE NIPPER 2	875
COBRA	875	OUTRUN	1.200	CYRUS II CHESS	3.200	PHANTIS	3.900	MATCH DAY 2	875
COBRA	2.000-D	PHANTIS	875	3D CLOCK CHESS	3.400	PROHIBITION	5.000	OUTRUN	1.200
COMMANDO	875	PSYCHO SOLDIER	875	CLASSIC COLLECTION	3.800	PROGOLF	2.300	OKINAWA	1.200
COMMANDO	2.250-D	PROHIBITION	1.200	DICTIONARY (3		PITSTOP II	4.500	OKINAWA	2.000
DESPERADO	875	PROHIBITION	2.750-D	JUEGOS)	4.200	SAM FOX STRIP POKER	4.500	PLATOON	875
DON QUIJOTE	875	PAPERBOY	1.200	FAIRLIGHT 2	3.500	STAR GLIDER	5.200	RAMPAGE	880
DON QUIJOTE/ MEGACORP	2.250-D	PHANTON CLUB	875	FOURTH PROTOCOL	4.200	SOLO FLIGHT	4.400	RENEGADE	875
DINAMIC DISC PAK	2.750-D	RENEGADE/WIZBALL	2.250-D	HEAD OVER HEELS	3.200	SUMMER GAMES II	4.500	SUPER SPRINT	880
EL CID	875	RAMPAGE	880	LEADER BOARD	3.200	SUB BATTLE	5.500	SILENT SERVICE	1.200
EXOLON	875	RIGAR	875	PSI TRADING CO.	4.200	SILENT SERVICE	5.000	TRANTRON	875
EXOLON/ZYNAPS	2.250-D	SAMURAI T. THING B.B.	2.250-D	JUEGOS)	3.800	TIGERS IN THE SNOW	5.400	TWO ON TWO	880
ELITE	3.400	SENTINEL	875	STRIKE FORCE HARRIER	4.200	TWO ON TWO (BASKET)	5.000	THE LAST NINJA	1.200
EPYX ON AMSTRAD	3.750-D	STAR GLIDER	3.000	STAR GLIDER	5.200	TOP GUN	3.900	TAI PAN	875
ENDURO RACER	880	SUPER SPRINT	880	SNOOKER BILLAR	4.200	ULTIMA III	5.400	THEATRE IN EUROPE	1.200
ENDURO RACER	2.200-D	SUPER SPRINT	2.200-D	S. BELLE/AIR CONTROL	3.200	URIDIUM	4.200	THEATRE IN EUROPE	2.000-D
FREDDY HARDEST	875	STREET BASKETBALL	875	TOMAHAWK	4.200	WORLD SERIES		WATERPOLO	875
FREDDY HARDEST/ PHANTIS	2.250-D	SALAMANDER	1.500-D	TAU CETI	4.200	BASEBALL	4.200	WORLD GAMES	875
F. MARTIN BASKET	875	SUPER HANG-ON	880	TOP SECRET	4.200	WINTER GAMES	4.500	WONDER BOY	880
F. MARTIN BASKET	2.250-D	TAI PAN	875	JOYSTICK + INTERFACE		WORLD GAMES	4.500	TANK	875
FIFTH QUADRANT	875	TAI PAN	2.250-D	+ SIMULADOR	7.900	JOYSTICK POWER PLAY		MEGACORP	875
GAUNTLET 2	875	TRANTOR	875			PAC 1512	12.000	YOGI BEAR	875
		TRIO	875			JOYSTICK JOYBOT PC		X-15	880
		TRAPDOOR 2	875			1512	9.800	6 PAK VOL. 1	1.750
								6 PAK VOL. 2	1.750

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT INFORMÁTICA. TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: .....

DIRECCIÓN COMPLETA: .....

TEL: .....

TÍTULOS: CPC  PCW  PC  SPE  C64  ATARI ST  MSX  PRECIO: .....

GASTOS DE ENVÍO 200

TOTAL: .....

FORMA DE PAGO:

POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMÁTICA)  CONTRA REEMBOLSO



*Esta sección está dedicada especialmente a todos los entusiastas de los pokes raros. Con ellos podremos conseguir sorprendentes efectos que darán una nueva dimensión a esos programas que ya teníamos un poco olvidados.*

### **Army Moves**

SPECTRUM

POKE 57367,195. En la primera fase no te caes por el puente.

*Carlos Luis Pena (Sevilla)*



### **Renegade**

AMSTRAD

Si nos ponemos al lado de una altura, por ejemplo en la primera fase a la derecha del todo, y encerramos a algún enemigo, sólo le tendremos que dar un golpe y caerá. Los pokes son:  
POKE &5062,&dd:POKE &506B,&49:POKE &5068,&55



*Daniel Villa (Sevilla)*

### **Starbyte**

SPECTRUM

POKE 48900,201. Elimina el efecto inicial.  
48420,201. Elimina el efecto final.  
48761,201. Elimina el efecto de música.  
50128,n:n = número de vidas.  
El inicio del programa es 48470.

*Francisco Vinuesa Pérez (Valencia)*

# *De chip a chip*

*“Sábado Chip”, de 17 a 19 h.*

# POKERAREZAS

Game Over

SPECTRUM

POKE 32342,0. Al retroceder una pantalla en la primera parte del juego apareces en la misma pero al final.

*Roberto Arriola (Madrid)*

Nebulus

COMMODORE

POKE \$93BA,\$26. Si nos chocamos con un enemigo en la primera fila de escalones «caeremos» a la parte de arriba. Si añadimos POKE \$9395,\$A9, al caer a causa de un enemigo «caeremos» arriba, por el final de la torre, estamos en la fila que estamos.

*Javier Sánchez*

Ghosts'n Goblins SPECTRUM

POKES 27472,201. Chico invisible.  
25700,201. No sale ningún objeto móvil. Sólo zombis.  
26185,201. Para no quedarse en calzones.  
25346,201. Salen duendes en la 1.ª fase.  
25400,201. El diablo sale doble.  
27049,201. Dispara a un lado un arma y al otro la otra.  
34583,201. Coge el arma automáticamente.  
39413,201. Las plantas no disparan.  
*Francisco Vinilliesa Pérez (Valencia)*



Si queréis que vuestros pokes curiosos ocupen un lugar en este «original» archivo no tenéis más que enviarnoslos a MICROMANÍA, Carretera de Irún, km 12,400. 28049 Madrid; indicando en el sobre referencia: Pokerarezas o si lo preferís poniéndoos en contacto con nosotros a través del teléfono (91) 734 70 12.

# estilo Cope

Todos los sábados, de 5 a 7 de la tarde, en "Sábado Chip".  
Dirigido por Antonio Rua.  
Presentado por José Luis Arriaza, hecho una computadora. Dedicado en cuerpo y alma al ordenador, y a la informática. Haciendo radio chip... estilo Cope.



## Cadena Cope

RADIO POPULAR



... de chip a chip



## MISSION

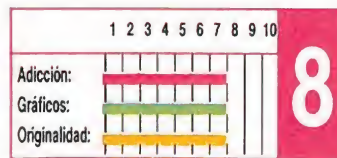
### Loricels

Loricels ha aplicado en este nuevo programa, la fórmula del arcade tradicional añadiendo unas pequeñas gotas coloristas que le distinguen de otros títulos aparecidos con la misma temática.

Nuestra misión a grandes rasgos consiste en eliminar a un agente del terrible Malox, que se ha apoderado de la fórmula de la bomba megatrón con la intención de venderla a una potencia hostil. Para enfrentarnos a tan osado objetivo disponemos de un original casco láser con el que podremos matar a algunos de nuestros enemigos y superar otros tantos obstáculos. Sin embargo, aunque la efectividad del casco es ilimitada, para poder completar

con éxito la misión deberemos servirnos de otros objetos que encontraremos reparados en las más de 80 pantallas de que consta el juego.

Gráficamente Mission no es un programa espectacular, sin embargo, los efectos sonoros están muy conseguidos, destacando especialmente la presentación. Gracias a la variedad de enemigos y obstáculos que encontraremos en nuestro recorrido intentar completar con éxito la aventura puede exigir de nosotros un gran derroche de habilidad y precisión como en los mejores arcades de la historia del software. Con él podremos pasar un buen rato, mientras nos deleitamos con una banda sonora, casi, casi de película.



## MGT

### Loricels

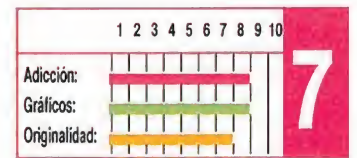
La mayoría de los programas de la compañía francesa Loricels tiene un estilo propio que les unifica entre sí. Este es el caso de MGT, gráficos no demasiado espectaculares, pero efectivos, y un sonido muy cuidado que roza la perfección.

Nuestro objetivo es guiar un sofisticado tanque a través de una estructura laberíntica que conforma un mundo de hielo. Controlar a nuestro tanque al principio puede de ser algo costoso, pero con algo de práctica este pequeño contratiempo queda solventado y podemos dedicarnos a practicar el complicado arte de eliminar enemigos y superar obstáculos. Para ello disponemos de un láser que nos librará de algunos enemigos y nos permitirá abrirnos paso a través de algunos obstáculos, y de un surtidor de aire que eleva a nuestro tanque para que supere los bloques de hielo que por su altura y espesor no pueden ser destruidos.



Una de las características más espectaculares del juego es la digitalización de la voz humana que encontramos en la pantalla de presentación, así como la digitalización de la risa que sirve para indicarnos que hemos fracasado en nuestra misión.

MGT puede proporcionarnos largas horas de diversión si estamos dispuestos a recorrer el complejo laberinto que ambienta este sensacional arcade.



## CYRUS II CHESS

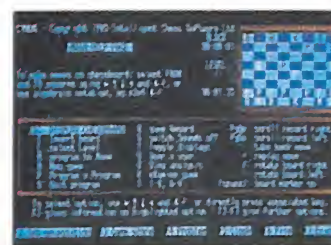
### Microbyte

Cyrus II Chess es, sin duda, el mejor programa de ajedrez que hemos visto para PC. Incluye variadas opciones, pero la que más llamará la atención a los expertos es la posibilidad de jugar contra el ordenador en dieciséis niveles de dificultad.

Los gráficos por añadidura están muy conseguidos sobre todo por el realismo alcanzado en la perspectiva en tres dimensiones y en el movimiento de las piezas por el tablero. De todos modos si algún jugador prefiere desarrollar sus conocimientos de la forma tradicional puede se-

leccionar la opción de dos dimensiones con un tablero plano.

En general la respuesta del ordenador es rápida en casi todos los niveles, aunque lógicamente en los niveles más altos al aumentar la dificultad la espera puede ser un poco tediosa. Cyrus II nos permite analizar las jugadas,



cambiar de piezas en cualquier momento de la partida, repetir jugadas, pedir ayuda si nos encontramos algo despistados y grabar en disquete la partida entre otras características constantes en otros juegos de ajedrez. Por todo ello los expertos van a encontrar un buen compañero que además de tener una

gran biblioteca de aperturas y de jugadas tipo, aumenta considerablemente la dificultad a partir del nivel doce.

Cyrus II, como habréis deducido es un buen ajedrez con detalles muy cuidados y con una esmerada presentación. Una gran capacidad de juego en un programa que a pesar del inconveniente a priori de haber sido programado en 1985, todavía no ha encontrado aún un competidor de su talla.



# ENTRA EN EL MUNDO DE LO IMPOSIBLE...

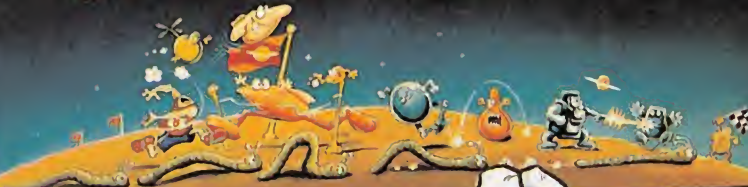
¿HAS VISTO UNA OLIMPIADA DE GUSANOS EN EL ESPACIO? ¡ALUCINANTE!

**PROEIN**  
SOFT LINE  
ESPECIALISTAS DE OTRA GALAXIA

ASOMBROSAMENTE FACIL DE ENTENDER.  
ASOMBROSAMENTE DIFICIL DE SER UN MAESTRO. TU PUEDES SERLO ¡ATREVETE!

## SEPTIEMBRE

# GALACTIC GAMES



# RAMPAGE



## LUCASFILM GAMES PRESTIGE COLLECTION



THE EIDOLON · RESCUE ON FRACTALUS  
BALLBLAZER · KORONIS RIFT

CASSETTE FOR  
ZX SPECTRUM  
48K and 128K

CUATRO GRANDES DE LUCASFILM, EN ÚNICO,

CASSETTE : 1.199  
DISCO  
AMSTRAD : 2.995

Disponibles con:  
COMMODORE C  
SPECTRUM S  
AMSTRAD (cass./disco) A

SIGUE A RAMPAGUE ¡PERO CUIDADO!

**ACTIVISION**  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC. C/. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

**PROEIN**

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels (91) 276 22 08/09

# LIVINGSTONE, SUPONGO

Opera Soft

Si sumamos el ingenio de un buen guión, la calidad de unos gráficos bien cuidados, y le agregamos un poquitín de «salero», seguro que resultará un juego excelente. En esta ocasión el equipo de Opera Soft ha preparado un cocktail que sin duda alguna contiene estos elementos y alguno más.

Un tal David Livingstone allá por los años 50 se fue a África repetidas veces, hasta que un buen día no regresó. Todo el círculo de exploradores se preocupó de buscarlo sin cesar, pero sólo uno logró dar con su paradero... ¿tal vez tú?

En una intrincada selva, en donde tras su esplendorosa flora se ocultan los animales más fieros (algunos menos), cada senda ha sido trazada por el paso esporádico de los lugareños y por los frecuentes desplazamientos de la abundante fauna del lugar. Allí te enfrentarás a multitud

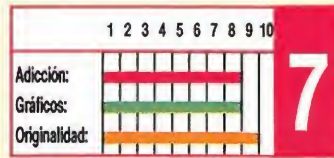


de situaciones que deberás resolver con las pocas armas de que dispones, a saber: una espada, un boomerang, una pértiga y un zurrón repleto de viejas granadas de mano. Son pocas, pero muy efectivas si se utilizan en el mo-

mento oportuno, aunque en algunas ocasiones unos instantes de duda pueden contribuir a que recibamos un «cocazo», o cosas peores.

Pero defenderse, no es suficiente, cada paso adelante supone un nuevo reto al ingenio del osado aventurero que por si fuera poco ha de tener un gran sentido de la orientación para hallar el camino correcto que conduce al recóndito lugar en donde supuestamente se halla el famoso explorador.

Hay que tener mucho cuidado, de lo contrario, podríamos ver en un futuro un vídeo-juego con tu nombre como título... supongo.



# SUPER CYCLE

Epyx

Nada más excitante que una carrera contrareloj, y más si ésta la debemos realizar a la grupa de una impresionante moto de competición.

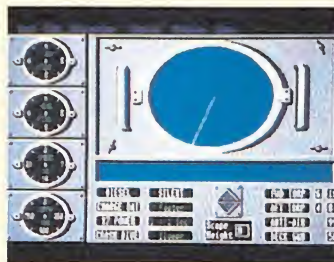
Sus características, 1.000 cc de cilindrada, con una caja de cambios de tres velocidades, que le permite alcanzar nada menos que una velocidad superior a los 200 km/h. No estaría completo el equipo sin la indumentaria que corresponde a un piloto de tus cualidades, entonces manos a la obra, pinta el carenado con tus colores, preferidos, diseña tu ropa y adopta para ella los colores más vistosos y disponte a triunfar.

Ahora si estás preparado, las motos en posición de partida, los nervios a flor de piel,

# SUB BATTLE SIMULATOR

Epyx

Sub battle Simulator no es sólo un simulador de submarino como fácilmente se podría deducir de su título. Es un programa dotado de una gran versatilidad de juego, tanto de emulación como de estrategia. Básicamente se puede acceder a tres tipos de misiones, la primera lógicamente corresponde a prácticas, necesarias para iniciarse en las artes de navegación, defensa y ataque, con tres niveles de dificultad. Con las otras dos se puede seleccionar el tipo de misión a realizar, desde una sencilla, de la que recibimos secreta información, hasta la más compleja, en la que participamos en una de las 60 batallas navales que marcaron un hito en la última Guerra Mundial.



La calidad, apariencia y utilización del cuadro de mandos raya en la realidad, dispone de control de motores diesel o eléctrico, radar, sonar, periscopio, indicadores de situación, profundidad, velocidad y planos de navegación, que cubren el teatro de operaciones de los principales Océanos (Atlántico y Pacífico), en los que se incluye una opción de «zoom» para mayor precisión de detalles.



El sistema defensivo, es la función del navío seleccionado. Podemos utilizar torpedos, cañones y antiaéreos de cubierta con sus municiones correspondientes.

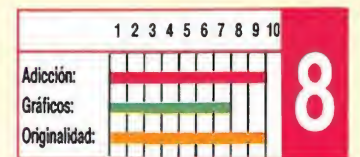
No nos podemos olvidar de las comunicaciones, tanto con el exterior como con cada sala del navío donde los maquinistas, artilleros, radio, etc. realizan las tareas encomendadas por su capitán.

Tras efectuar la selección de nacionalidad, se ofrecen

varias posibilidades, en el bando alemán, se puede operar con submarinos tipo II-D, VII-C o XXI y realizar hasta 36 distintas incursiones contra convoys americanos.

Eligiendo nacionalidad norteamericana los submarinos disponibles serán tipo S o GATO y su campo de operaciones tendrá lugar en aguas del Pacífico, dónde la marina japonesa desarrolló su despliegue naval.

Un juego que sin duda hará las delicias de los adeptos a los War-Games.



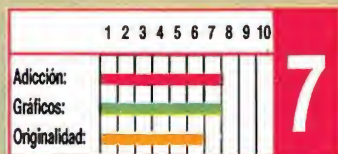




poner el vehículo en marcha. ¡GO!, grita el juez dando el banderazo de salida, al cual responde el rugido de las máquinas toda vez que se lanzan a la carrera. Los primeros momentos son importantes, de reojo pero con atención observas el cuentarrevoluciones, el motor alcanza su mejor régimen hay que cambiar de velocidad, ¡CLIC!, ya está, ahora la táctica de carrera, cuidado hay pilotos un tanto suicidas, ojo, todos quieren efectuar el mejor trazado en las curvas. Hay que anticiparse, saber ceder a veces es tan importante como saber adelantar.

Definitivamente, el mundo de la competición es emocionante, aunque, como en esta ocasión se realice en un circuito de las dimensiones de un monitor de TV.

una última mirada a tus competidores y mientras tus sentidos se concentran en la señal de salida, tus dedos acarician los mandos prestos a



## STAR WARS

**Domark**

Todos recordamos con emoción el desenlace del film *La Guerra de las Galaxias*, cuando Luke Skywalker decide destruir a la Estrella de la Muerte, utilizando para ello el único tipo de navío capaz de «colarse» en sus proximidades y alcanzar su único punto débil, la salida de gases de la descomunal nave de guerra.

Bajo este argumento se desarrolla también la acción del programa. En primer lugar debes burlar o destruir las sucesivas oleadas de cazas del Imperio que tratarán de evitar por todos los medios la aproximación de tu Ala X, tarea nada sencilla pues sus pilo-



tos han sido duramente entrenados.

Acercarse a la superficie de la gran nave, significa entrar en el campo de acción de sus defensas. Torres de observación provistas de múltiples rayos láser controlados por computadora, convierten a la nave en una eficaz red de destrucción; tan sólo un hábil piloto podrá sortear sus disparos y completar con éxito la misión.

Ya en las estrechas y laberínticas trincheras hay que buscar el camino que conduce al éxito. Mientras, de la mejor forma posible, manobras para repeler los sucesivos ataques de los sistemas de defensa que poco a poco tratarán de rebajar tu campo de fuerza.

La alocada carrera debe continuar hasta alcanzar el objetivo final. Cuando éste aparezca ante tus ojos debes realizar tu última pirueta haciendo blanco con tu misil...

Excitante de principio a fin y con una gran rapidez de acción, que poco a poco te integran en esta emocionante batalla sin tregua.



## INDIANA JONES EN EL TEMPLO MALDITO

**U.S. Gold**

Si nuestro valiente héroe, supo sobrellevar hasta sus últimas consecuencias la responsabilidad que «voluntariamente» aceptó ante los habitantes de Mayapor, también tú podrás emular su extraordinaria aventura.

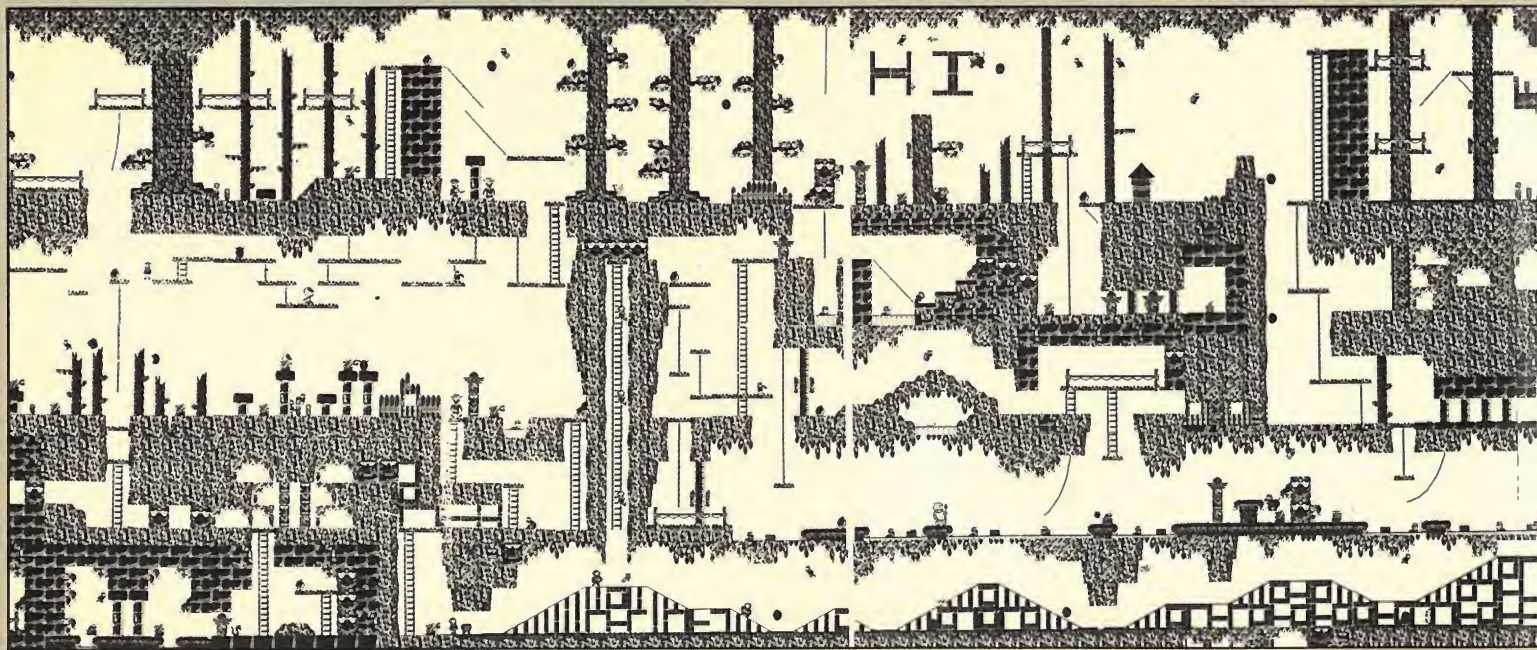
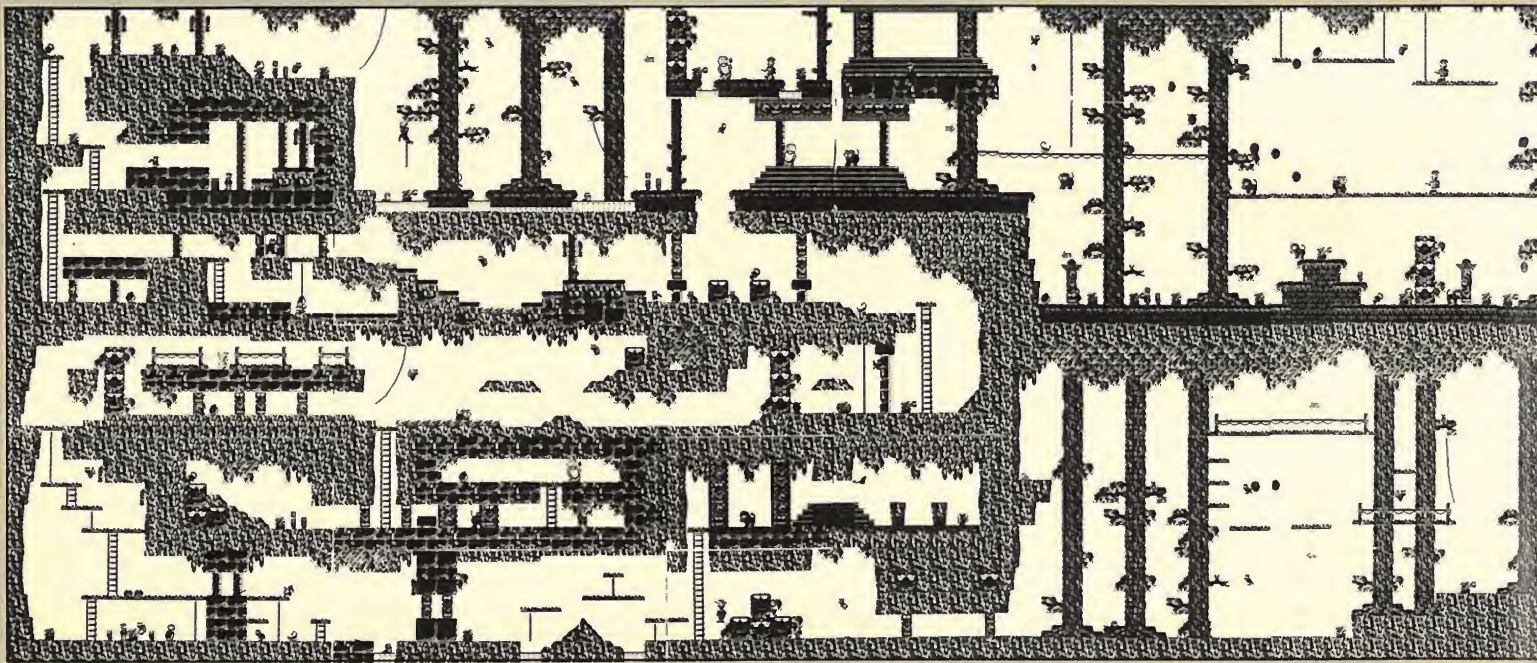
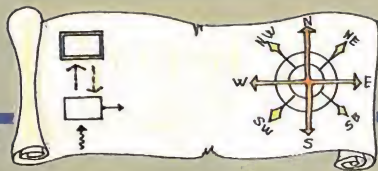
Ocultos tras los pasadizos del Palacio de Pankot, extrañas galerías conducen a las entrañas de la tierra, donde cientos de indefensas criaturas trabajan hasta la extenuación bajo la brutal tutela de los Thugees para mayor «gloria» y riqueza del Sumo Sacerdote Mola Ram.

Liberar a los niños, evitando o eliminando a sus guar-



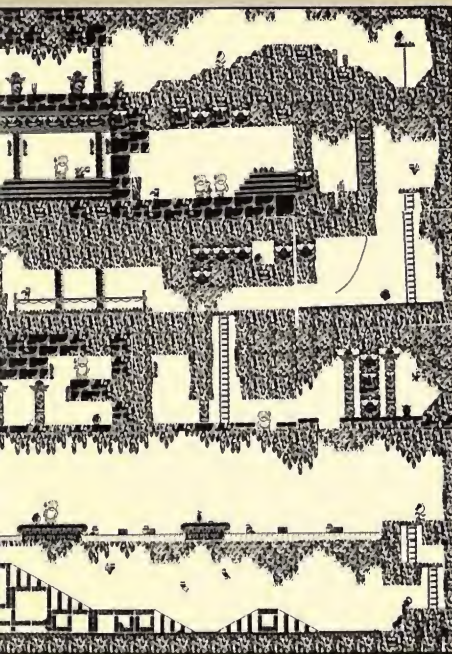
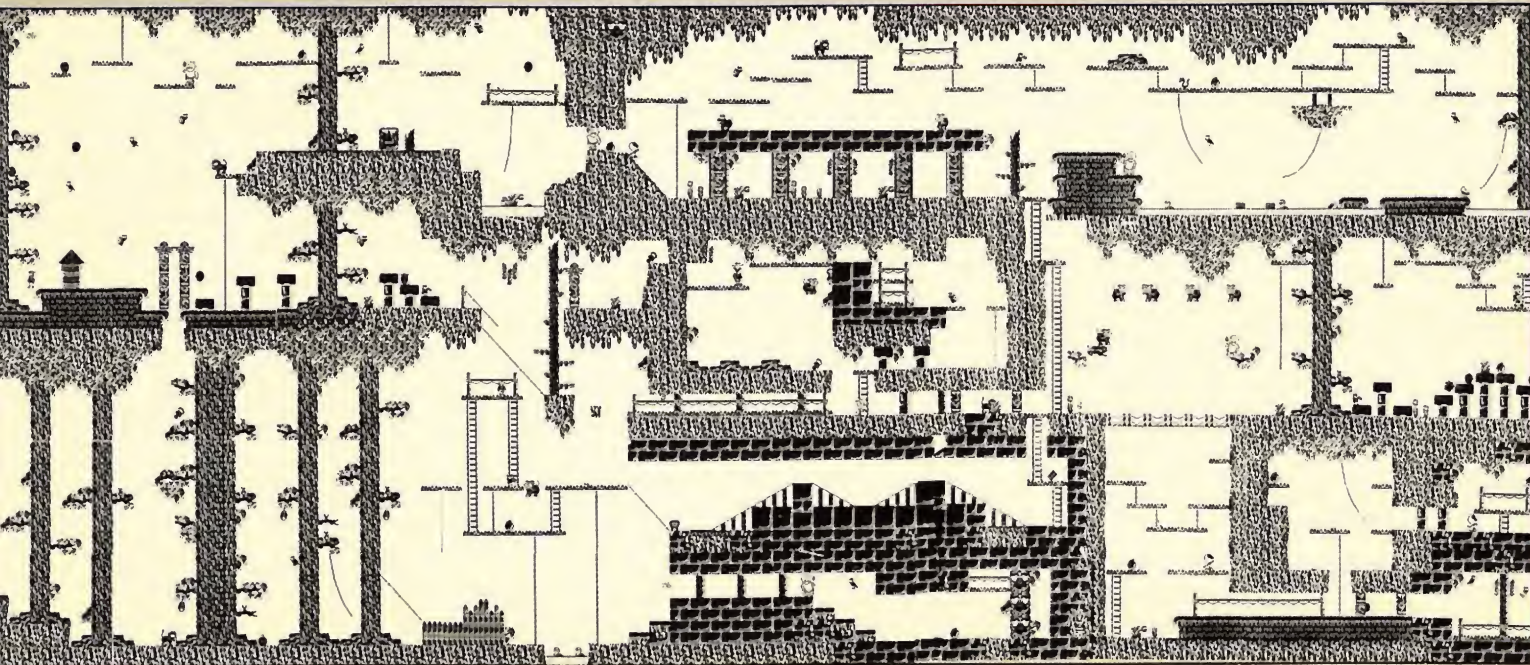
dianes no es tarea difícil si se obra con astucia y habilidad con el látigo, pero... ¿Y los maleficios del sacerdote? ¿Y de los vampiros que...?

Y después de recorrer el interior de la mina plagada de peligros, continuar sobre una vagoneta que se desliza sobre frágiles raíles para poder llegar al Maldito Templo donde se rinde culto a la Diosa Kali. Allí está la Gema. La Gema... y más problemas pues ahora hay que salir y para ello tan sólo un camino, un maravilloso puente de cuerda que pende de un no menos maravilloso precipicio. En cada fase del juego se ofrece una aventura distinta, unas veces habrá que usar la violencia, en otras la habilidad, pero en todas... tu ingenio, te hará falta.



- S** Posibles salidas
- C** Coco
- D** Dinamita
- 3** Gusano
- 5** Piña
- T** Templo
- V** Vida extra
- E** Escudo
- 4** Tarro de miel
- 6** Cebolla

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
0	v	c	S			S		c																									c
32		a	a				E		v			1													9	4	2				T	D	
64	c				6			c					v												v	5						c	
96					E					v							3																E
128						9	10									7																	
160								10									S									3							v



Pedro José Rodríguez Larrañaga

# JACK II

## THE NIPPER

Todo es calma y silencio en la calurosa jungla tropical. Bajo el sol ardiente la vida en la selva transcurre apacible y serena. Pero, de repente, el rugido del motor de un avión, seguido de un espantoso alarido, viene a romper la tranquilidad del ambiente. Pronto, la noticia corre de boca en boca por todos los habitantes de la jungla: ¡Jack ha llegado!

Las cosas han cambiado mucho desde la primera parte del juego que ahora comentamos. Como seguramente recordaréis, Jack decidió, en su momento, ganarse a pulso el título del niño más travieso de su pueblo y, para ello, cometió una serie de gamberradas que le permitieron conseguir su actual y merecida reputación. Pero las víctimas de sus gamberradas denunciaron a la policía las agresiones y daños sufridos, y tras un breve proceso (las pruebas en su contra eran realmente concluyentes), Jack fue condenado a ser deportado a Australia en compañía de su padre.

Pero Jack no está dispuesto, en absoluto, a aburrirse el resto de su

vida rodeado de canguros y en mitad del viaje, mientras el avión sobrevuela la jungla africana, se arroja del avión utilizando su pijama como paracaídas ante el asombro de las azafatas. El padre de Jack no se lo piensa dos veces y se lanza detrás de su angelito. Mucho nos tememos que la jungla no volverá a ser lo que era.

El objetivo del juego, al igual que en su primera parte, es intentar ser lo más travieso posible y conseguir que el marcador de travesuras (naughtyometer) alcance su valor máximo. Para ello, tendrás que utilizar adecuadamente los objetos que encontrarás en la jungla tropical para realizar 10 travesuras, cada una de las cuales incrementará el citado

7 Chocolate

8 Grasa

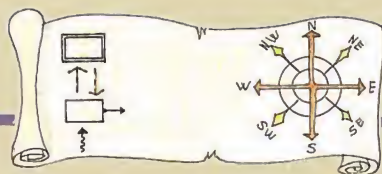
9 Ratón

10 Cuerda

1 Negro que se ahoga

2 Pañal

Amarillo localización de los objetos.  
Verde lugar donde utilizarlos  
(5 y 7 no tienen lugar fijo).



marcador. Cuando hayas realizado las 10 gamberradas, las puertas del templo (pantalla número 62) que habían permanecido cerradas hasta entonces, se abrirán automáticamente. Cuando Jack entre en el templo aparecerá un mensaje de felicitación que supondrá el final de la aventura y tu aclamación como el más grande de los gamberros.

Jack dispone de ocho vidas y dos bolsillos. En el bolsillo de la derecha puede recoger uno de los tres tipos de armas que encontrará en su camino: cocos, dinamita y escudo. Los cocos son el arma principal del juego y ayudarán a Jack a destruir los molestos habitantes de la selva: se lanzan parabólicamente y desaparecen a medida que los usas, si bien, por suerte, son realmente numerosos. Solamente existen dos cartuchos de dinamita y su utilidad será explicada más adelante. Finalmente, el escudo proporciona inmunidad momentánea a los ataques, aunque por desgracia se gaste rápidamente.

El bolsillo izquierdo sirve para almacenar los objetos que te ayudarán en tus gamberradas, de modo que ambos bolsillos permanecen perfectamente independientes y nunca podrás transportar a la vez ni dos armas ni dos objetos. Hay ocho objetos en el juego, todos con su utilidad particular, si bien el gusano aparece duplicado. Explicaremos detalladamente su localización y empleo más adelante. Puedes recoger vidas extra representadas por unos chupetes.

El mapa del juego consta de 192 pantallas dispuestas en una matriz rectangular de 32 pantallas de ancho por seis de alto. A lo largo de sus fas-



cinantes decorados y escenarios atravesarás zonas de grandes árboles en las que podrás utilizar las lianas para saltar de un árbol a otro, troncos que se deslizan por el río y te permiten cruzarlo, fastuosos templos indígenas e incluso minas subterráneas surcadas de raíles con sus correspondientes vagonetas.

### Cómo ser un verdadero gamberro

Os indicamos, a continuación, las tareas a realizar para conseguir que el indicador de travesuras alcance su nivel máximo. Únicamente tener en cuenta que el orden de las travesuras es totalmente indistinto y que de ellas solamente ocho exigen la utilización de un determinado objeto. Una vez realizadas, dirigiros al templo subiendo por la escalera de la pantalla 27 y bajando por los árboles en la 28, entrando al templo desde la pantalla 61. Nunca lleguéis al templo sin haber completado las 10 misiones, pues de lo contrario sería imposible volver a subir.

— **Primera gamberrada.** Coger el bote de grasa de la pantalla 33 y, tras saltar por los árboles, dejaros caer sobre la rama que se encuentra so-

bre la cabeza de Tarzán (pantalla 34), el cual se encuentra suspendido de una cuerda. Arrojando la grasa sobre Tarzán (pulsando simultáneamente abajo y fuego) éste resbalará de la cuerda y caerá al agua.

— **Segunda gamberrada.** Coger el ratón de la pantalla 133. Casi todos sabréis que los elefantes tienen un horrible pánico a los ratones, así que solamente nos queda encontrar el elefante adecuado. En la pantalla 56 podréis observar un pequeño elefante blanco, el único inmóvil de todos los elefantes del juego. Soltando el ratón a su lado, conseguiremos que el paquidermo asustado se suba a la rama del árbol y comience a dar saltos de terror.

— **Tercera gamberrada.** Coge un gusano, teniendo en cuenta que existen dos gusanos exactamente iguales en las pantallas 153 y 179. El gusano sirve para destruir el puente de la pantalla 112, permitiendo de esta manera el acceso a nuevas pantallas inferiores.

— **Cuarta gamberrada.** Coge el tarro de miel de la pantalla 155 y dirígete a la pantalla 89, donde deberás arrojar su contenido en el interior de la cabaña. Aunque en principio no ocurra nada, si esperas unos segundos observarás a cuatro negros salir corriendo de la cabaña y arrojarse al agujero del suelo, momento en el que se incrementará el marcador de travesuras.

— **Quinta gamberrada.** Con la simple ayuda de los cocos destruye el panal de abejas que se encuentra en la pantalla 58, escapando rápidamente para evitar el ataque de las abejas enfurecidas.

— **Sexta gamberrada.** En la pan-

## COMMODORE

```

10 REM *** CARGADOR JACK THE NIPPER II
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=27210323:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>5065THENPRINT"ERROR EN DATAS...":STOP
30 INPUT"VIDAS INFINITAS (S/N)";V$:IFV$="N"THENPOKE301,44
40 INPUT"INMUNE A BICHOS (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE304,44
50 INPUT"INMUNE A GOLPES (S/N)";G$:IFG$="N"THENPOKE307,44
60 INPUT"INMUNE A CAIDAS (S/N)";C$:IFC$="N"THENPOKE312,44
70 INPUT"INMUNE AL AGUA (S/N)";A$:IFA$="N"THENPOKE315,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE JACK THE NIPPER II Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,16:POKE817,1:POKE2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,30,160,1,142,134,9,140,135,9,96,162,43,160,1,142
110 DATA 114,6,140,115,6,76,0,6,169,44,141,170,199,141,28,130,141,16,130
120 DATA 162,96,142,48,151,141,13,130,76,16,128,70,86,67

```

```

VIDAS INFINITAS
POKE 5114,44
INMUNE A BICHOS
POKE 33308,44
INMUNE A GOLPES
POKE 33296,44
ILESO EN CAIDAS
POKE 38704,96
INMUNE AL SUELO
POKE 33293,44
ARRANQUE
SYS 32784

```

talla 44 tendrás que poner en juego toda tu habilidad para conseguir que el guardián que custodia la salida derecha de la pantalla se ahogue en el río. Ten en cuenta que no vale dispararle y que para que comience a caminar hacia el río, debes acercarte bastante a él y escapar de nuevo hacia la izquierda antes de que te atrape.

— **Séptima gamberrada.** Recoge la piña de la pantalla 160 y un cartucho de dinamita (hay dos, en las pantallas 63 y 91). Dirígete a una pantalla en la que haya un tornado (hay varias, una de las posibles es la número 89) y observa que el tornado es, en realidad, un gran lobo que cambia su apariencia periódicamente. Con la ayuda de la piña y la dinamita podrás destruir el tornado cuando éste se encuentre bastante cerca de Jack.

— **Octava gamberrada.** Coge la cuerda de la pantalla 134, si bien para llegar a ella tendrás que realizar un peligroso recorrido entre las copas de los árboles y los puentes de madera. Con la cuerda en tu poder, dirígete a la pantalla 167 y, una vez subido al árbol, colócate en la rama a la derecha del mismo. Cuando el guerrero se coloque justamente debajo de la rama, lanza la cuerda y conseguirás que el negro quede atado de la rama colgado de los pies.

— **Novena gamberrada.** Coge la tableta de chocolate (pantalla 143) y dirígete a cualquier pantalla que tenga río, troncos flotantes y hombres nadando en el río (hay muchas que corresponden a esta descripción, co-

mo puede ser la número 157). Subido a un tronco, activa el objeto cuando el hombre pase a tu lado, con lo que conseguirás que se convierta en mono.

— **Décima gamberrada.** Coge la cebolla de la pantalla 170 y dirígete a la pantalla 68. Actívala y observarás sorprendido que las tres hienas de la pantalla, famosas por su estúpida risa, se ponen a llorar (todo un espectáculo).

## Cargador de Spectrum y Amstrad

Con el cargador que os ofrecemos, terminar el juego será tarea fácil, sin

que por ello se pierda el interés y la adicción. Los usuarios de Spectrum deberán teclear, en primer lugar, el bloque en Basic y, a continuación, el bloque en Código Máquina indicando como comienzo 40000 y 93 como número de bytes. Los usuarios de Amstrad CPC tienen un único cargador en Basic que se encarga de realizar los pokes pertinentes. En ambos sistemas, los pokes son los mismos: vidas infinitas, número de vidas, cocos infinitos, inmune a los enemigos, pantalla inicial y ver el final del juego. Únicamente indicar que la opción de inmunidad no defiende de las antorchas y paredes de roca, a la vez que en muy contadas ocasiones se vuelve ineficaz.

	Spectrum	Amstrad
Vidas infinitas	Poke 43251,0	Poke &705C,0
Número de vidas	Poke 34631,n	Poke &50D0,n
Cocos infinitos	Poke 38303,201	Poke &5D20,&C9
Inmune a los enemigos	Poke 34403,24 Poke 34447,0	Poke &4E3B,24 Poke &4E6C,24
Pantalla inicial	Poke 34600,n Poke 34616,n Poke 34620,n Poke 49646,n	Poke &50B1,n Poke &50C1,n Poke &50C5,n Poke &7E3D,n
Ver final del juego	Poke 34600,62 Poke 34616,62 Poke 34620,62 Poke 49646,62	Poke &50B1,62 Poke &50C1,62 Poke &50C5,62 Poke &7E3D,62
Número de travesuras	Poke 36142,n	Poke &5513,n

## AMSTRAD

```

10 REM Cargador Jack the nipper II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
30 MODE 1:FOR n=&A000 TO &A050:READ a$:P
OKE n,VAL("&"+a$):NEXT
40 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A027,0 ELSE INPUT"Num
ero de vidas? ",a$:POKE &A02C,a
50 INPUT"Cocos infinitos? ",a$:IF UPPER$(
a$)="S"THEN POKE &A031,&C9
60 INPUT"Immune a los enemigos? ",a$:IF
UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A036,&18
70 INPUT"Pantalla inicial? (1-191) ",a:I
F a THEN POKE &A03E,a
80 INPUT"Ver el final del juego? ",a$:IF
UPPER$(a$)="S"THEN POKE &A03E,&3E
90 PRINT:PRINT"Inserta cinta original...
":FOR n=1 TO 1000:NEXT:MEMORY &3FFF:ON E
RROR GOTO 100:ITAPE
100 MODE 0:LOAD"!",&4000:CALL &A000
110 DATA F3,21,0,40,11,0,1,1,0,2,ED,B0,2
1,25,A0,11,0,3,1,2C,0,ED,B0,3E,C3,32,8E,
1,21,0,3,22,8F,1,C3,0,1,F3,3E,35,32,5C,7
0,3E,8,32,00,50,3E,21,32,20,50,3E,20,32,
3B,4E,32,6C,4E,3E,0,7,20,C,32,B1,50,32,
C1,50,32,C5,50,32,3D,7E,C3,0,4D

```

## SPECTRUM

### LISTADO 1

```

10 REM Jack the nipper II
20 REM Pedro Jose Rodriguez-87
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24831: LOAD ""CODE 23296: P
OKE 23650,8: CLS
40 INPUT"Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<"S" THEN POKE
23337,0: INPUT"Numero de vidas
? ";a: POKE 23339,a
50 INPUT"Cocos infinitos? ";
LINE a$: IF a$(1)<"S" THEN POKE
23347,0
60 INPUT"Immune a enemigos? "
; LINE a$: IF a$(1)<"S" THEN PO
KE 23352,0: POKE 23356,0
70 INPUT"Pantalla inicial? (1
-191) ";a: IF a THEN POKE 23356,
a
80 INPUT"Ver final del juego?
"; LINE a$: IF a$(1)="S" THEN P
OKE 23350,62
90 PRINT #RND;"Inserta cinta o
riginal...": PAUSE 100: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR : RANDOMIZE U
SR 23296
100 CLEAR : SAVE "JACK2bas" LIN
E 10: SAVE "JACK2bin"CODE 23296,
93: VERIFY "" : VERIFY ""CODE

```

### LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	CD515BCD515BCD515BDD	1352
2	21004011001B3EFF37CD	718
3	5605CD515BDD21006111	836
4	009F3EFF37CD5605AF32	1052
5	F3A83E003247873EC932	1050
6	9F953E10326386AF328F	1045
7	863E00A7280C323C8732	710
8	EEC1323887322867C3C0	1284
9	85DD210000111100AF37	651
10	C3560500000000000000	286

DUMP: 40.000  
N.º BYTES: 93

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.



# CÓDIGO SECRETO

## SPECTRUM

### CORRECAMINOS

Para conseguir vidas infinitas en este juego pulsamos simultáneamente las teclas B-J-R cuando aparezca el menú.

*Luis V. Salinas González  
(Valencia)*

### WONDER BOY

POKE 34632,0. Vidas infinitas.

POKE 34049,N N=número de vidas.

POKE 36855,201 Wonder anda por el aire.

*Ángel Martínez Santiago  
(Madrid)*

### KRAKOUT

Este truco lo utilizaremos cuando aparezca la estrella que nos pasa de pantalla. Nada más tocarla damos rápidamente, varias veces al space y así conseguiremos que nos pase algunas pantallas. Lo mismo ocurre si utilizamos el joystick y pulsamos la tecla del fuego.

*David Mora Mora  
(Madrid)*

### MUTANTS

Si quieres conseguir todos los planos, sigue estos trucos. No habrá mutante que se te resista (que lo intenten si se atreven):

— Mutante 1 (cruz parpadeante): serpientes. Debes destruirlas con el láser.

Hay cuatro planos protegidos por «lombrices».

— Mutante 2 (nube de gas zutano). Debes destruir los generadores con el láser. Hay tres zonas así.

— Mutante 3 (ojo): cuadrados móviles. Se destruyen con el láser. Hay sólo una zona.

— Mutante 4 (cruz): rayos eléctricos. Tienes dos alternativas:

● Cubrir el camino con globos de defensa (haz un rectángulo hacia el plano, lo suficientemente ancho para que tú lo puedas atravesar). Así evitarás que los rayos cubran la salida. Date prisa en hacerlo.



● Abrirte paso con los misiles. Es menos efectivo. Hay tres zonas de rayos.

— Mutante 5 (triángulo): rayo de gas. Surgen en poca cantidad. Destruirlos con láser. Hay dos zonas como ésta.

— Mutante 6 (cuadrado): rodea el generador con globos de defensa antes de coger el plano.

— Mutante 7: hazte un

camino disparando en diagonal con el láser.

*Daniel García Sánchez  
(Madrid)*

### BLACK MAGIC

Si lo tuyo no es la magia negra y no consigues nada, sigue estos consejos:

— Si quieres ver pantallas no cojas los ojos y no te saldrán enemigos.

— Si se te acaban las flechas, toca un «troll», te dará flechas a cambio de comida. No lo hagas si tienes poca comida.

— Disparando a los escudos puedes hacer un puente sobre los lagos. Si no hay escudos déjate llevar por los pájaros «taxi» (tranquilo, es gratis).

*Daniel García Sánchez  
(Madrid)*

### 007 ALTA TENSIÓN

— Fase 1: no hace falta pasar la última piedra (la más puntiaguda) para dar una lección a tus enemigos, no seas pringao, y quédate justo antes de la penúltima piedra, con lo que conseguirás que sólo salga un enemigo. Tras cambiar a la Walther PPK, le das, y te vas.

— Fase 2: no te pares para nada, a no ser que te salga un enemigo muy a la derecha, en cuyo caso de-



bes dispararle (a no ser que seas tonto o te guste sufrir).

— Fase 3: Coge el casco, lleva el objetivo abajo del todo, selecciónalo, saca el objetivo de la pantalla y vuelve a apretar el botón.

— Fase 4: más te vale que cojas el bazooka, lo seleccionas y te cargues a los lecheros de un solo tiro, no te preocupes del helicóptero, que lo pilota Murdock, y M.A. no le dejará disparar mucho.

*Luis Miguel Prieto  
(Madrid)*

### BARBARIAN

¡Dejad en paz a la chica de la portada y centraos en el juego!

Para terminar este juego (matar a siete idiotas y al enano de su jefe), bastará con que le arrinconéis en un lado y le deis dos patadas y le volváis a arrinconar.

*Luis Miguel Prieto  
(Madrid)*

## FIST II

Para derrotar a los enemigos no hace falta más que matarlos. Pero si lo queréis hacer rápido, agachaos y utilizad el barrido y el golpe auténtico exploding (vulgarmente llamado «cape doloroso»), le venceréis, pero con pocos puntos.

Si lo que queréis es conseguir puntos, seguid este esquema:

Dadle dos barridos, e inmediatamente después, empezad a saltar de izquierda a derecha, dando dos rebotes contra cada lado, y... ¡sorpresa!: enemigo paralizado y tortas especiales, las que querias.

*Daniel García Sánchez  
(Madrid)*

## MAG-MAX

Cuando llegues a la nave dragón, dispara mientras subes y bajas.

*Luis Miguel Prieto  
(Madrid)*

## BOMBJACK

Si pulsas el botón de disparo cuando estás en el aire, frenarás. Si en el aire

das muchas veces seguidas al botón de fuego, y al mismo tiempo una dirección, nuestro ratón planeará casi en horizontal. Esto es útil para cuando todo el suelo esté plagado de enemigos. Si coges todas las bombas cuando están ardiendo, tendrás un bonus de 10.000, 20.000, 30.000 ó 50.000 puntos, según el número de bombas.

*Javier Cuervo-Arango Salinas  
(Asturias)*

## JACK THE NIPPER

Si tienes que atravesar calles, ponte a la distancia justa de un salto del borde de la pantalla, y salta. Oirás un chasquido, y caerás a la acera, donde nadie te podrá tocar. Si no lo consigues, calcula mejor el salto y vuélvelo a intentar.

*Javier Cuervo-Arango Salinas  
(Asturias)*

## CAMELOT WARRIORS

En las pantallas con scroll, mueve a tu caballero de derecha a izquierda como si estuviese jugando al De-

cathlon. Te encontrarás al final de la pantalla, y te ahorrarás tener que esquivar a los bichos de estas pantallas.

*Javier Cuervo-Arango Salinas  
(Asturias)*

## JET-SET WILLY II

POKE 36477,0 inmune a los objetos móviles.

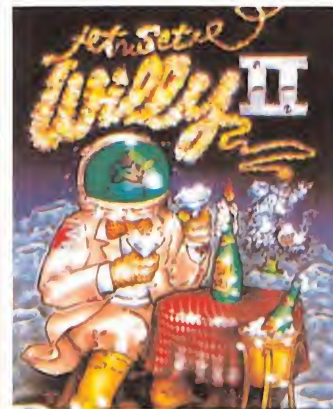
POKE 36622,0 manchas en vez de vidas.

POKE 36358,0 vuelve manchas a los objetos móviles.

POKE 36874,0 los objetos a coger no brillan.

POKE 36666,0 no se ven las vidas.

POKE 36275,0 los objetos móviles de arriba a abajo entran y salen sin parar.



POKE 35937,0 cambian decorados.

POKE 35161,0 cambian decorados.

POKE 37847,0 al final de la partida no sale el pie.

POKE 31107,201 al coger un objeto suena una música rara.

POKE 35853,0 subraya los marcadores.

POKE 36726,0 cambia tintas.

*Javier Cuervo-Arango Salinas  
(Asturias)*

## ZORRO

En la cárcel del Zorro hay un truco para escapar fácilmente: subir arriba del todo y saltar hacia la derecha, justo en el borde, al llegar al suelo seguir caminando hacia la derecha y veréis cómo atravesáis la pantalla para salir por el otro lado. Ahora tirar hacia la izquierda y... libre, darle el pañuelo a la dama y volver a por la rosa al sitio de siempre, llevársela a la dama y... final decepcionante.

*Óscar Cervera Úbeda  
(Valencia)*

## COMMODORE

### BALL CRAZY

Hacer un reset y teclear SYS 32784. Obtendréis vidas infinitas.

*José Santos Ruiz Ropero  
(Ciudad Real)*

### EXOLON

En la fase número 9 encontramos una especie de puerta de color rojo y magenta; si nos colocamos en medio de la puerta y presionamos el botón de disparo una vez, veremos cómo a nuestro protagonista le aparece otro láser además del que posee. Este láser nos será de gran utilidad sobre todo contra los lanzamisiles que aparecen.

*Carlos Barroso  
(Barcelona)*

### JAIL BREAK

POKE 52050,234 vidas infinitas

POKE 52051,234

POKE 52052,234

POKE 52097,234

POKE 52098,234

POKE 52099,234.

SYS 51200 para empezar

### HADES NEBULA

POKE 2279,1-255 vidas extras

POKE 6513,234

POKE 6514,234

POKE 6515,234 vidas infinitas.

SYS 18550 para empezar.

*Eduardo de Domingo  
(Valencia)*

### KRAKOUT

POKE 44388,234

POKE 44389,234

POKE 44390,234

POKE 32934,0-100 nivel

para empezar.

SYS 32837 para empezar.



### NEMESIS

POKE 5975,234

POKE 5976,234

POKE 5977,234 vidas infinitas.

SYS 5779 para empezar.

### WEST BANK

RESET.

POKE 4256,1-20 vidas.

POKE 12713,165 vidas infinitas

SYS 4100 para empezar.

*Eduardo de Domingo  
(Valencia)*



## RENEGADE

Si queréis terminar el juego con éxito, ésta es la manera más fácil de hacerlo:

1.ª Fase: el metro

Lo mejor es ir a la pantalla de la izquierda y ponernos frente a la pared, mirando hacia ella. Así, sólo nos podrán atacar por la espalda, pero con nuestra patada hacia atrás será fácil acabar con ellos. Cuando aparezca el jefe y lo tiréis, como ya he dicho anteriormente, seguid dando patadas, ya que si no, se levantará rápidamente y nos sorprenderá con una de sus mortíferas patadas.

2.ª Fase: los motoristas

Debemos ponernos en el centro y cuando una moto esté a unos 3 ó 4 cm de nosotros, pegar una patada en el aire en esa misma dirección. Una vez los hayamos derribado, debemos ir a la pantalla de la derecha y repetir la misma operación que en la fase 1, sólo que esta vez la patada hacia atrás será hacia la izquierda en lugar de a la derecha.

3.ª Fase: la gran Berta

Al igual que en la primera fase, debemos irnos a la pantalla que está más a la izquierda. Allí, volvemos a pegar las mismas patadas. Cuando nos queden dos o tres chicas por matar, aparecerá la gran Berta que se lanzará contra nosotros como un rayo. Debemos primero matar a todas las chicas (es lo más aconsejable, pero no es necesario) y después alejarnos rápidamente de Berta. Entonces se lanzará contra nosotros y deberemos darle una patada en el aire, así hasta acabar con ella. Este golpe requiere práctica y paciencia, pero no te desanimes.

4.ª Fase: los negros

Esta fase es la más fácil, ya que no sale el jefe. El proceso para poder pasar esta fase es el mismo que empleamos en la segunda, es decir, tendremos que di-

rigirnos a la pantalla de la derecha y pegar la patada, con la diferencia de que un solo cuchillazo de los negros nos mata. Cuando pasamos a estos negros, se abre una puerta que nos conducirá directamente a la...

5.ª Fase: el jefe

Nada más entrar en la casa-escenario, debemos dar una patada en el aire a la izquierda. Con esto conseguiremos ponernos mirando hacia la pared. A continuación, debemos dar patadas a los negros (nunca movernos de esta posición, mirando a la pared), subiendo y bajando cuando el jefe nos dispare. Una vez eliminados todos los negros navajeros, tendremos que matar al jefe a base de puñetazos. Una buena táctica para hacerlo es acorralarlo en el lado opuesto de donde estábamos y hacer lo anterior, es decir, dar puñetazos.

Ahora, ¡ve corriendo a buscar a la chica!

*Enrique Barreca Martínez (Madrid)*

## EXOLON

Cuando salga el menú, tecleáis el número 2, que es define keys, y, a continuación, escribís lo siguiente:

Left=Z

Right=O

Jump=R

Duck=B

Fire=A

Escucharéis una música y ya tendréis vidas infinitas.

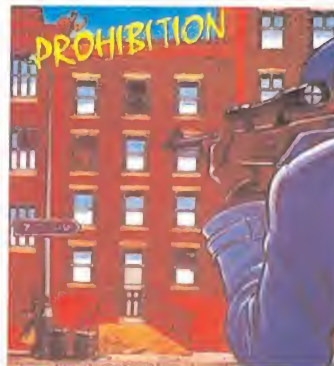
*David Tarazaga (Barcelona)*



## PROHIBITION

En Prohibition, lo primero, hay que redefinir las teclas y, entonces, se pulsará cuando salga un monigote sonriente, la tecla que más cómoda os parezca. Cuando estéis jugando y se os vaya a acabar el tiempo, pulsad la tecla sin soltarla, veréis como el tiempo comienza de nuevo. Entonces, el tiempo habrá comenzado de nuevo, pero cuidado, éste también se acaba.

*Javier Pérez Delgado (Palencia)*



## HEAD OVER HEELS

En la primera habitación aparecen Head y Heels separados por una valla. Pues bien, colocamos a ambos personajes junto a dicha valla (mirando los dos hacia ella) y pulsamos a la vez la tecla de «salto» y la tecla de «cambio de personaje» varias veces seguidas. Observaremos que ambos saltan más y uno de los dos saltará la valla, por lo que los pondremos en la misma habitación y no tendremos que esperar a la frutería.

*Abencio-Enrique Pérez Asensi (Palma de Mallorca)*

## 3D GRAND PRIX

En 3D Grand Prix, hay que pulsar la tecla Esc; después, manteniendo pulsada la tecla Control hay que teclear la palabra «artwork», entonces pasaremos a la siguiente pantalla.

*Javier Pérez Delgado (Palencia)*

## NEMESIS

Si deseas jugar en la fase en la que te han matado sin tener que empezar desde el principio, sigue estos pasos:

1. Selecciona la opción de dos jugadores.

2. Al primer jugador deja que le liquiden nada más empezar, pero con el segundo intenta pasar de fase.

3. Cuando te maten todas las vidas, vuelve a elegir la opción de dos jugadores. El primer jugador empezará desde el principio, pero el segundo lo hará en la fase donde le hayan matado.

*Francisco Pardo (Madrid)*

## BARBARIAN

En Barbarian hay una nota curiosa, esperad un rato nada más aparecer en la última fase, veréis como vuestro personaje empieza a protestar.

*Javier Pérez Delgado (Palencia)*



## SHORT CIRCUIT

En Short Circuit, pulsad las teclas «ocean» a la vez y pasaréis a la fase 2.

*Javier Pérez Delgado (Palencia)*

## ARKANOID

Poke &2F3,0 vidas

*Jonathan Novoa (Barcelona)*



## WIZBALL

En este juego hay un truco que consiste en que al coger las perlas si arrancamos desde el principio de la pantalla y no paramos de disparar hasta que no hayamos cogido la perla, en vez de avanzar un solo cuadro la opción de objetos, avanzará varios. Si llevas a Catelite el truco no funciona.

Luis Miguel Prieto  
(Madrid)



## NEMESIS

Poke &9D74,0 vidas infinitas

Jonathan Novoa  
(Barcelona)

## JACK THE NIPPER

En este juego, si te pones pegado al bordillo y pulsas las teclas O, K, X (arriba, abajo y derecha, respectivamente), verás que el muñeco se sube al bordillo. Gracias a esto, la gente que va por la calle no te quita vida. Hay que decir que al realizar esta operación pierdes vidas, pero al fin y al cabo, merece la pena.

Si, además, quieres que nuestro amigo Jack «vuele», haz lo siguiente:

1. Súbete al bordillo.
2. Sitúate en el medio de la pantalla.
3. Pulsa las teclas O, K y Z a la vez.

Verás que cuando vayas a pasar de pantalla, Jack sufrirá una pequeña transformación. En este momento, pulsa sólo la tecla de arriba (O) y Jack preparará por la pared. Cuando no pueda subir más pulsa la Z y si se queda atascado, después de haber pulsado esta tecla, pulsa de nuevo la tecla de arriba. Cuando lle-

gue al techo, muévete hacia la izquierda y Jack podrá volar. Si no sale a la primera, vuelve a intentarlo de nuevo.

La pantalla parece que se bloquea, pero no es así.

Si haces que Jack vuelva mucho, el juego acabará bloqueándose.

Francisco Pardo  
(Madrid)



## COBRA

Con estos pokes conseguiréis vidas infinitas.

Poke &4ECA,0

Poke &4ECB,0

Poke \$4ECC,0

Poke \$43DC,0

Javier Pérez Delgado  
(Palencia)

## FREDDY HARDEST

La clave: 897653.

La frase final: «Lo has conseguido, ni tú mismo te lo crees, playboy de mierda; continuará Freddy Hardest en Manhattan Sur».

José María Sotomayor  
(Madrid)

## SABOTEUR II

Poke &960E,0 energía

Poke &33FA,0 tiempo

Jonathan Novoa  
(Barcelona)

## XEVIOS

Poke &1539,&C9 invulnerable

Poke &117F,&C9 los enemigos no disparan

Javier Pérez Delgado  
(Palencia)



## MSX

### HEAD OVER HEELS

Es posible llegar al final ahorrando mucho tiempo, aunque sólo alcancemos la categoría de espías; hay que hacer lo siguiente: Llegamos hasta la estación espacial en la que hay dos flechas; las seguimos y separamos a Head y Heels para que lleguen al último mundo (Blacktooth). Reunimos a Heels con Head en el camino de este último y llegamos a una pantalla con suelo espinoso, muy difícil de pasar por lo que previamente habremos dejado a uno de los protagonistas sin coger inmunidad ya que si cayeran no morirían y quedarían atrapados. Pasamos dos pantallas con cubos explosivos, una en la que hay domts, otra con perros y dos más en el mismo senti-

do. En la pantalla del ascensor atrapado subimos y nos dejamos caer en la puerta, pasamos la pantalla del robot y los cubos, la pantalla en la que tenemos que manejar el robot, una habitación más y llegamos a la que nos transportará a Freedom y al final.

José Miguez Vázquez  
(Orense)



### THE LAST MISSION

Si queréis tener inmunidad en este juego, una vez cargado y después de pulsar la «S» para comenzar, apretar simultáneamente las teclas O,P,E,R,A.

Toni Mir y David Ramón  
(Barcelona)

### KING VALLEY

POKE &H8B23,0 vidas.

Crackedboy  
(Barcelona)

### KNIGHTMARE

En los niveles 1.º, 3.º y 4.º, existen salidas y vidas extras:

1º Nivel. La salida que hay en este primer nivel nos lleva al 2.º nivel. Más adelante, a la derecha encontraremos una vida y aún más adelante una salida al 3.º nivel.

3.º Nivel. Con la primera cosa de valor que pode-

mos encontrarnos en este nivel es una vida extra que está a la derecha de la pantalla y más adelante (después de un puente que está a la izquierda) encontramos una salida que nos conduce directamente al 5.º nivel. Pero aun, más adelante todavía, encontramos una vida extra antes de franquear el último puente.

4.º Nivel. Encontraréis una salida a la derecha que conduce al 6.º nivel más una vida extra.

Para encontrar las salidas hay que pasar antes dicho nivel.

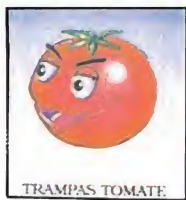
### MONSTRUOS

1. Bruja.
2. Calavera.
3. Murciélago Gigante.
4. Hombre Barbudo.
5. Herrero.
6. Xino.

Albert Marquet  
(Barcelona)

# CONCURSO

SPECTRUM - AMSTRAD - COMMODORE - MSX



## WHOPPER CHASE

### REGALAMOS MÁS DE 4.000 JUEGOS

BURGER KING y MICROMANÍA  
te ofrecen la posibilidad  
de conseguir  
completamente GRATIS  
el juego «Whopper Chase».

#### BASES

- Deberéis enviar un dibujo de una Hamburguesa Whopper, en color, a la siguiente dirección:  
MICROMANÍA  
Ctra. de Irún, km 12,400  
28049 Madrid  
«CONCURSO WHOPPER»
- El mencionado dibujo deberá ir acompañado del cupón con vuestros datos personales que se adjunta en esta misma página.
- No se admitirán fotocopias de los cupones bajo ningún concepto.
- Los juegos se entregarán por riguroso orden de llegada, terminándose el concurso una vez que se haya entregado la última de las cintas.



Con sólo enviar el cupón  
podréis convertirnos en una  
Superwhopper gigante que se  
enfrentará a miles de  
enemigos.

NOMBRE \_\_\_\_\_  
DIRECCIÓN \_\_\_\_\_  
POBLACIÓN \_\_\_\_\_ C.P. \_\_\_\_\_

# S. XI - S. XXIX

## CUERPO A CUERPO

### A TRAVES DEL TIEMPO

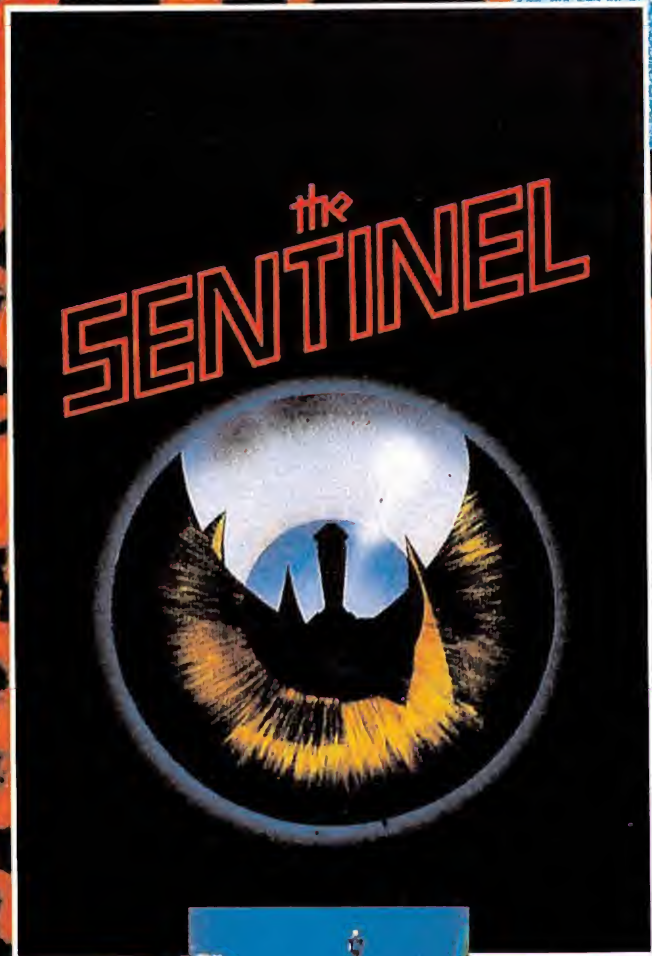
875 P.V.P.



#### EL CID

Acción sin tregua en la primera aventura gráfica con sistema de animación tridimensional, y además hecho en España.

*Spectrum, Amstrad, MXS.*



#### SENTINEL

Más allá de tus sueños más salvajes, donde las únicas fuerzas que encontrarás serán energía pura, se encuentra el Centinela. Lucha contra él a través de 10.000 mundos.

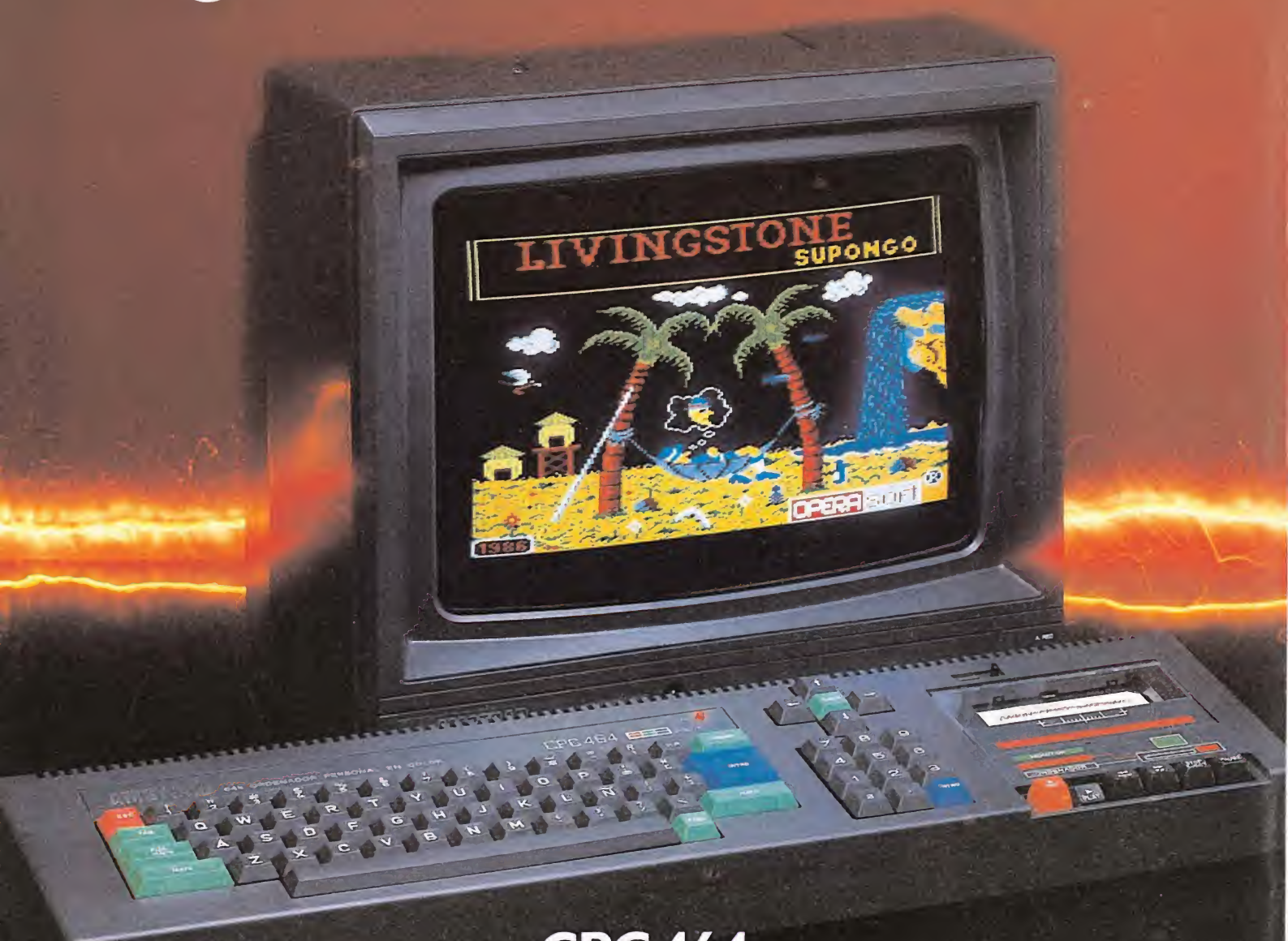
El juego más premiado en su origen, en la historia de DRO SOFT:

Zzap! 64 Gold Medal, Zzap! 64 Programmer of the Year Geoff Crammond, Amstrad Action Rave, Commodore User Screen Star, CTW Game of the Year, CCI Game of the Year, Crash Smash, Sinclair User Classic, Your Sinclair Megagame C&VG Golden Joystick.

*Commodore, Spectrum, Amstrad.*



# ¿TODAVIA NO TIENES?



## Serie CPC

- **TECLADO** ● Teclado profesional con 74 teclas en 3 bloques - Hasta 32 teclas programables - Teclado redefinible
- **PANTALLA** ● Monitor RGB verde (12") o color (14")

	Normal	Alta Res.	Multicolor
Col. x líneas	40 x 25	80 x 25	20 x 25
Colores	4 de 27	2 de 27	16 de 27
Puntos	320 x 200	640 x 200	160 x 200

— Se pueden definir hasta 8 ventanas de texto y 1 de gráficos

● **SONIDO** ● 3 canales de 8 octavas moduladas independientemente - Altavoz interno regulable - Salida estéreo

● **BASIC** ● Locomotive BASIC ampliado en ROM - Incluye los comandos AFTER y EVERY para control de interrupciones

## CPC 464

### UNIDAD CENTRAL MEMORIAS

● Microprocesador Z80A - 64K RAM ampliables - 32K ROM ampliables

● **CASSETTE** ● Cassette incorporada con velocidad de grabación (1 ó 2 Kbaudios) controlada desde Basic

● **CONECTORES** ● Bus PCB multiuso. Unidad de Disco exterior paralelo Centronics, salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc.

● **SUMINISTRO** ● Ordenador con monitor verde o color - 8 cassettes con programas - Libro "Guía de Referencia BASIC para el programador" - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA

TODO POR



C/ Aravaca, 22, 28040 Madrid, Tel. 459 30 01, Télex 47660 INSC E. Fax 459 22 92

### DELEGACIONES:

Cataluña: C/ Tarragona, 110, Tel. 425 11 11, 08015 Barcelona, Télex 93133 ACEE E. Fax 241 81 94 ● Canarias: C/ Alcalde Ramirez Bethencourt, 17, Tel. 2

# VENES TU AMSTRAD?



## CPC 6128

### UNIDAD CENTRAL. MEMORIAS

● Microprocesador Z80A - 128 K RAM ampliables  
- 48 K ROM ampliables.

● UNIDAD DE DISCO ● Unidad incorporada para disco de 3" con 180K por cara

● SISTEMAS OPERATIVOS ● AMSDOS, CP/M 2.2, CP/M Plus (3.0)

● CONECTORES ● Bus PCB multiuso para: eio Centronics, cassette exterior, 2ª Unidad de Disco, salida estéreo, joystick, lápiz óptico, etc

● SUMINISTRO ● Ordenador con monitor verde o color - Disco con CP/M 2.2 y lenguaje DR. LOGO - Disco con CP/M Plus y utilidades - Disco con 6 programas de obsequio - Manual en castellano - Garantía Oficial AMSTRAD ESPAÑA.

TODOS POR	79.900 Ptas. (monitor verde)
	105.900 Ptas. (monitor color)

## te tu regalo!

Comprar tu CPC recuerda que hay magníficos juegos y programas de regalo. ¡Llévatelos!

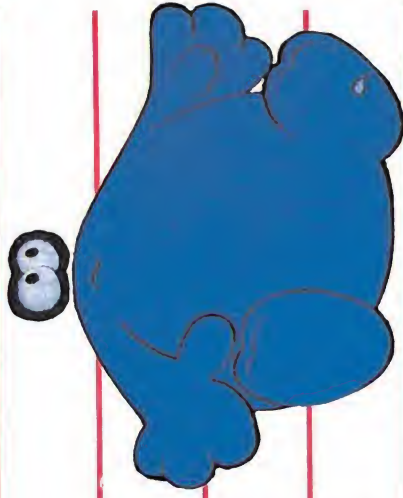


*¡¡ Increíble !!*

# AMSTRAD



**FREE!**  
Action demo of  
Konami's hit  
game 'Gryzor'  
included in this  
pack.



- |                                |            |
|--------------------------------|------------|
| <b>1 COMBAT SCHOOL</b>         | Ocean      |
| <b>2 MATCH DAY II</b>          | Ocean      |
| <b>3 CALIFORNIA GAMES</b>      | Epyx       |
| <b>4 DESPERADO</b>             | Topo Soft  |
| <b>5 PHANTOM CLUB</b>          | Ocean      |
| <b>6 PHANTIS</b>               | Dinamic    |
| <b>7 FREDDY HARDEST</b>        | Dinamic    |
| <b>8 THROUGH THE TRAP DOOR</b> | Piranha    |
| <b>9 TRANTOR</b>               | Go         |
| <b>10 GOODY</b>                | Opera Soft |





**DA MEJOR**

**PECTRUM + 3 PACK**

*disco*



**NO** hay ningún programa más vendido en la historia de España que **FERNANDO MARTIN BASKET MASTER.**

**NO** existe otro juego que haya dado más que hablar en Europa que **GAME OVER.**

**NO** se ha superado el record de permanencia en el TOP 20, establecido por **ARMY MOVES.**

**NO** podía imaginarse nunca el éxito de una aventura gráfico-conversacional como **DON QUIJOTE.**

**NO** pierdas la oportunidad.

Ahora tienes los cuatro **MEGA-JUEGOS** en un disco.



**ARMY MOVES**



**DON QUIJOTE**

DINAMIC SOFTWARE. PZA. DE ESPAÑA, 18. TORRE DE MADRID, 29-1. 28008 MADRID

TELEX: 44124 DSOFT-E TIENDAS Y DISTRIBUIDORES: (91) 314 · 18 · 04.

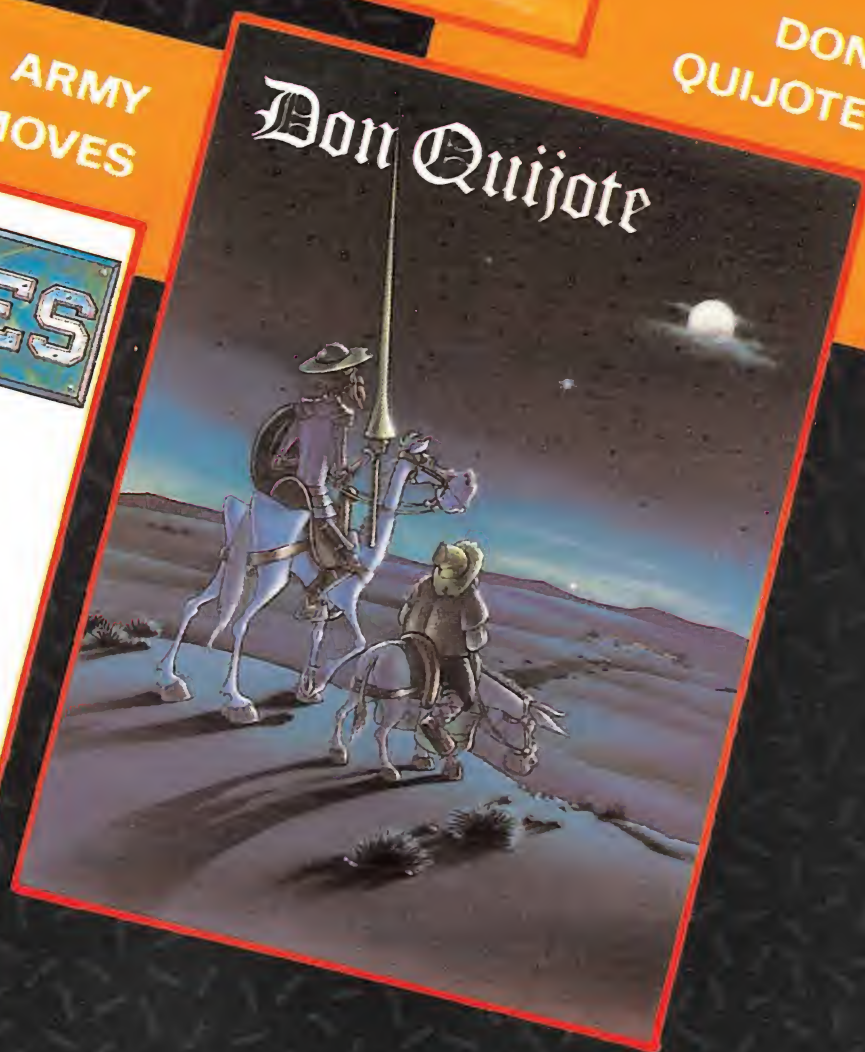
PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO: (91) 248 · 78 · 87.





ARMY  
MOVES

DON  
QUIJOTE



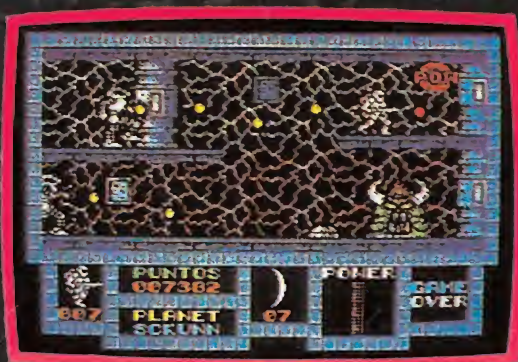
**DINAMIC**

# in N

## NO HAY NA

GAME OVER

F. MARTIN



No hay nada mejor, aquí tienes las pruebas:

S

OVER



**11 NEBULUS**

**12 THUNDERCATS**

**13 FERNANDO MARTÍN**

**14 EL CID**

**15 YOGI BEAR**

**16 RAMPAGE**

**17 RENEGADE**

**18 RED L.E.D.**

**19 FIRETRAP**

**20 SUPERCYCLE**

Hewson Consultants

Elite

Dinamic

Dro Soft

Piranha

Activision

Imagine

Starlight Software

Electric Dreams

Epyx



los **20** Recomendados



# COLECCIONA MICROMANÍA!

850 ptas.

**Para solicitar  
las tapas,  
remítenos  
hoy mismo  
el cupón de pedido  
que encontrarás  
en la solapa  
de la última página**



**No necesita encuadernación,  
gracias a un sencillo  
sistema de fijación  
que permite además  
extraer cada revista  
cuantas veces se necesite.**

# CARGADOR UNIVERSAL DE CODIGO MAQUINA

**U**tilización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial.

**INPUT.** Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlos, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez teclados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente «ENTER».

**TEST.** Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos metido hasta el momento.

**DUMP.** Este comando vuelca el contenido de la variable A\$ en memoria, a partir de la dirección que se especifique. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje «ESPACIO DE TRABAJO». Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

**SAVE.** Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

**LOAD.** Cuando el número de datos a teclar sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos (Código Objeto) y luego recuperar mediante la opción LOAD.

Una vez teclado el programa cargador hay que hacer GOTO 9900, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparecen deben teclarse con 20) ceros como dato y 0) como control.

```

REM CARGADOR CM MICROHOBBY
REM CLEAR 65535 LET MENU=6000
10 FOR N=23296 TO 23312
11 PEEK C:POKE N,C:NEXT N
12 DATA 42,75,92,126,254,193,4
0,6,205,184,25,235,24,248,54,65,
20
70 LET A$="" POKE 23658,8
100 LET B=10 LET B=11 LET L=1
2 LET D=13 LET E=14 LET F=15
200 LET I=1 GO TO 6000
1000 REM *****
1010 INPUT "DIRECCION LINEA (S) IF
(S)=" THEN GO TO 6000
1002 FOR N=1 TO LEN I$
1003 IF I$(N)="" OR I$(N)="" THEN
MEN GO TO 1001
1004 NEXT N LET LINE=VAL I$
1005 IF I$(N)="" THEN POKE 23689
PEEK 23689-1 GO SUB 5000 GO TO
0 1000
1007 INPUT "DATOS" LINE D$
1008 IF A$="" THEN GO TO 6000
1009 LET C=X22-PEEK 23689 PRINT
AT C,X0,0$ AT C,X21,CHR$ 138:"L
INER"
1010 IF LEN C$>20 THEN GO SUB 5
000 GO TO 1000
1020 FOR N=1 TO 20
110 LET A$(N)=C$
1150 IF M$(CHR$ 47 AND M$(CHR$ 5
8 OR M$(CHR$ 64 AND M$(CHR$ 71 T
HEO) GO TO 170
1160 PRINT AT C,X,N-1,FLASH 1,0
MER 1,"" GO SUB 5000 GO TO 10
00
1200 NEXT N LET C#0
1210 FOR N=1 TO 20 STEP 2
1215 LET A$(N)=VAL A$(N)+VAL D$(
N+1) LET CHECK=N: NEXT N
1250 LET C1=0 INPUT "CONTROL"
C1
1260 IF C1=C# THEN GO SUB 5000
GO TO 1000
1300 LET A$=A$+C1$
2000 LET I=1+1+1 GO TO 1000
5000 BEEP .2,0 OUT 254,2 POKE
6000 PEEK 23689+1 RETURN
6000 REM *****
6005 PRINT "O) INK 7) PAPER 1)
INPUT "LOAD SAVE DUMP TEST"
6100 LET I$=INKEY$ IF I$="" THEN THE
N GO TO 6100
6200 IF I$="I" THEN GO TO 1000
6210 IF I$="O" THEN GO TO 7000
6220 IF I$="L" THEN GO TO 6000
6230 IF I$="S" THEN GO TO 7500
6240 IF I$="R" THEN GO TO 9000
6250 GO TO 6100
7000 REM *****
7001 PRINT "PAPER 3) INK 7)
FUENTE(F) OBJETO(O) RETURN(R)
7002 PRUZE 0 IF INKEY$(F) AND
INKEY$(O) AND INKEY$(R) THE
N GO TO 7002
7003 IF INKEY$(R) THEN GO TO 72
50
7004 IF INKEY$(O) THEN CLS GO
TO 6000
7005 REM *****
7006 IF A$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
1300 RANDOMIZE USR 23296
7010 LET A$(CHR$ PEEK 23670)+CHR$
PEEK 23671+A$
7015 INPUT "NOMBRE (save) LINE
D$ IF D$="" OR LEN D$>10 THEN
GO TO 7015
7020 SAVE "A$ DATA A$(1)
7025 PRINT "O) PAPER 6) DES
ER VERIFICAR (S) IN" PRUZE
0 IF INKEY$(S) THEN PRINT "O)
INK 7) PAPER 2) REBOBINE LA CI
NTRA Y PULSE PLAY" VERIFY "8000
E D) RB CLS PRINT "CODIGO OBJ
ETO" "D) PRUZE 200
7200 CLS
7200 GO TO 6000
7200 REM *****
7205 INPUT PAPER 3) INK 7) "DIREC
CION (D) PAPER 3) INK 7) "N.BY
TES"
7260 INPUT "NOMBRE (load) LINE
D$ IF D$="" OR LEN D$>10 THEN
GO TO 7260
7270 SAVE "A$ CODE D) RB
7275 PRINT "O) PAPER 6) DES
ER VERIFICAR (S) IN" PRUZE
0 IF INKEY$(S) THEN PRINT "O)
INK 7) PAPER 2) REBOBINE LA CI
NTRA Y PULSE PLAY" VERIFY "8000
E D) RB CLS PRINT "CODIGO OBJ
ETO" "D) PRUZE 200
7280 CLS
7280 GO TO 6000
7280 REM *****
7500 CLS
7503 IF A$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
7505 CLS FOR N=1 TO (LEN A$) S
TEP 20
7510 PRINT A$(N) AT N+19,"" CHR
$ 138 LINE A$ INT (R/20)+1
7520 NEXT N GO TO 6000
8000 REM *****
8010 INPUT "NOMBRE (load) LINE
D$
LOAD A$ DATA A$(1)
8025 RANDOMIZE USR 23296
8030 LET L=CODE A$(1)+256+CODE
A$(2)
8040 LET A$=A$(3 TO 1)
8050 CLS PRINT AT 10,5,"MULTIPLA
LINEA" "L) AT 11,5,"Comenzar
"
8040 GO TO 6000
9000 REM *****
9003 IF A$="" THEN GO SUB 9500
GO TO 6000
9005 INPUT "DIRECCION (D) CLS
9006 IF D:PEEK 23653+256+PEEK 2
3654 OR (D) AND LEN D$>21+65300 THEN
PRINT FLASH 1,AT 5,6,"ESPACIO D
E TRABAJO" FOR N=1 TO 200 NEXT
CLS GO TO 6000
9007 PRINT AT 9,600,FLASH 1,"VOLC
ANDO EN MEMORIA" PRINT AT 7,5,"
DIRECCION INICIAL (D)
9008 PRINT AT 11,4,""
9009 PRINT AT 11,4,""
11,17,""
9010 FOR N=1 TO (LEN A$) STEP 2
9015 POKE N+1,VAL A$(N)+VAL A$(
N+1) LET D:=D+1
9018 PRINT AT 11,12,INT (LEN A$/
5-0.2)
9020 NEXT N CLS PRINT AT 10,8
FLASH 1,""
9030 FOR N=1 TO 100 NEXT 0 GO TO
0 6000
9500 REM *****
9501 CLS PRINT "O) E) R) S) N)
O EXISTE NINGUN CODIGO FUENTE"
PRUZE 200 CLS RETURN
9900 CLEAR SAVE "CARGADOR" LIN
E 1 PRINT "O) REBOBINE LA CINTA
PARA VERIFICAR" VERIFY "CARGAD
OR" RUN
    
```

# Cómo utilizar el Cargador Universal

**L**a mayoría de los Patas Arriba destinados a Spectrum constan de dos listados que se complementan entre sí. Para utilizar estos programas debemos seguir los siguientes pasos:

1. El programa Cargador Universal debe estar grabado en una cinta. Si no es así lo teclaremos y lo guardaremos en una cinta, usando SAVE «CARGADOR» LINE 0.
2. Observamos los listados, ya que éstos se numeran según el orden en el que deben ser utilizados.
3. Teclamos el listado 1 o el programa en Basic y lo salvamos en una cinta virgen utilizando: SAVE «(NOMBRE)» LINE 1. Donde nombre será cualquier dato que nos ayude a encontrarlo en la cinta y utilizaremos LINE para que el programa se autoejecute automáticamente al terminar la carga. Esta fórmula también puede ser utilizada cuando el cargador tenga un solo bloque.
4. Cargamos el programa Cargador Universal en el ordenador, y cuando aparezca el menú de opciones (INPUT, LOAD, SAVE, DUMP, TEST) elegiremos la opción INPUT pulsando la tecla I.
5. A partir de este momento procederemos a introducir el listado 2 o de datos. En la parte inferior de la pantalla aparece la palabra línea, entonces teclaremos la línea 1 y pulsaremos ENTER.
6. Entonces introduciremos los datos, que serán siempre los 20 números y letras que se encuentran a continuación. Al terminar pulsaremos ENTER.
7. El ordenador nos pedirá el control, que es la suma de todos los datos, y daremos el número que se encuentra al final de la línea. En este proceso debemos tener mucho cuidado, ya que si nos equivocamos tendremos que introducir de nuevo la línea.
8. Repetiremos esta op-

eración hasta que teclamos todas las líneas.

9. Cuando hayamos teclado todas las líneas, nos seguirá pidiendo otra línea, pulsaremos ENTER directamente y aparecerá de nuevo el menú.
10. Procederemos a realizar el DUMP, que no es otra cosa que un volcado en la memoria de los datos anteriormente introducidos.
11. El DUMP figura siempre cerca del listado en formato Cargador Universal, pero si éste no apareciera, o por cualquier problema el programa no lo permitiera, es aconsejable indicar la dirección 40000. Para elegir esta opción basta con pulsar la tecla D.
12. Una vez realizado volverá a aparecer el menú de opciones. Eligiendo la opción SAVE nos aparecerá un nuevo menú (FUENTE, OBJETO, RETURN); si el listado es muy extenso y no lo hemos terminado podemos continuar en otro momento donde lo dejamos usando el Fuente, pero si hemos terminado y realizado el DUMP, salvaremos el código objeto pulsando la tecla O.
13. El programa nos volverá a pedir la dirección. En ella daremos la misma que utilizamos para el DUMP. Luego nos pedirá el número de bytes que deseamos salvar a partir de la dirección indicada; este dato también figura al lado del DUMP. Si no aparece debemos contar el número de líneas y multiplicarlas por diez. Por último, el programa nos pedirá el nombre con el que deseamos grabar el bloque de bytes.
14. En la pantalla aparecerá Start tape, then press any key. Pondremos la cinta donde grabamos el listado 1 y pulsando una tecla grabaremos el listado 2.
15. Ya sólo nos hace falta cargar lo que hemos grabado en el cassette, y contestar a las preguntas.

## INTELIGENCIA ARTIFICIAL

### INTELIGENCIA ARTIFICIAL



2.480 ptas.  
496 págs.

Inteligencia artificial es un texto perfectamente documentado, por algo su autor además de ser profesor de la Facultad de Informática de Madrid, es doctor de esta materia. En él se parte de una introducción histórica para avanzar después en el tratamiento y resolución a través de la inteligencia artificial de los problemas que se puedan presentar en la vida real.

Casi un tratado con un elevado nivel de calidad, aunque tal vez demasiado complejo para quienes no tengan ningún conocimiento sobre el tema.

Paraninfo

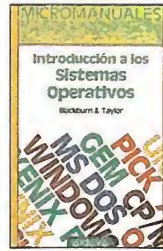
\*\*\*

J. Pazos Sierra

NIVEL «C»

## LENGUAJES

### INTRODUCCIÓN A LOS SISTEMAS OPERATIVOS



530 ptas.  
94 págs.

A lo largo de los nueve capítulos de que consta este texto, perteneciente a la colección Micromanuales, se abordan los sistemas operativos de forma general, profundizando en el último capítulo en algunos sistemas operativos específicos como UNIX, PICK, CP/M, MSDOS y APPLE DOS.

Introducción a los sistemas operativos responde perfectamente al objetivo general planteado en esta colección. Un texto ameno especialmente recomendado para quienes deseen iniciarse en este interesante mundo.

Anaya

\*\*\*

Blackburn & Taylor

NIVEL «I»

## APLICACIONES

### BASES DE DATOS



1.800 ptas.  
296 págs.

Este texto es el resumen de los cursos monográficos de bases de datos que se han realizado en los últimos años en una universidad parisina. Por tanto, en él se ha buscado un enfoque pedagógico y, aunque en principio resulta válido para quienes deseen profundizar en los sistemas de bases de datos, en él se recalca su especial utilidad para los estudiantes que deseen convertirse en especialistas de bases de datos, para que los utilicen e incluso sean capaces de construirlos.

Paraninfo

\*\*\*

G. Gardarin

NIVEL «E»

## CÓDIGO MÁQUINA

### RUTINAS EN LENGUAJE MÁQUINA PARA AMSTRAD



1.696 ptas.  
213 págs.

Éste es un libro-herramienta en el que los usuarios de Amstrad van a encontrar los conocimientos necesarios para poder resolver sin excesiva dificultad bastantes tareas relativas a la manipulación de gráficos, sonido, pantalla y algunos otros aspectos de igual importancia referidos al mundo de la programación.

Para usar las rutinas no es necesario tener conocimientos de Código Máquina, ya que es posible utilizarlas desde el Basic.

Anaya

\*\*\*

Joe Pritchard

NIVEL «C»

## LENGUAJES

### MANUAL PARA TURBO PASCAL



1.950 ptas.  
242 págs.

El libro es, en realidad, un perfecto sustituto del manual del programa Turbopascal. En el cual se explica de una forma exhaustiva todo lo referente al manejo del editor de dicho lenguaje y, además, una detallada descripción de la extensa biblioteca de funciones que éste incorpora y que permite al programador conseguir todas las posibilidades imaginables para el desarrollo de programas en Turbopascal. Y todo ello de una forma legible, sencilla y muy fácil de entender para cualquier usuario.

RA-MA

\*\*\*

J. A. Díaz y L. Suja

NIVEL «C»

## CÓDIGO MÁQUINA

### PROGRAMACIÓN AVANZADA DEL ZX SPECTRUM. RUTINAS DE LA ROM Y SISTEMA OPERATIVO



128 págs.

Estamos ante un manual de referencia imprescindible para cualquier programador que se precie. En él se explican todos los conceptos necesarios para que podamos sacar el máximo rendimiento a nuestro ordenador a través del lenguaje Máquina, utilizando las valiosas herramientas que la ROM pone a nuestro alcance.

Es un libro fácil de leer y que contiene una información bastante completa en todos los sentidos.

Anaya

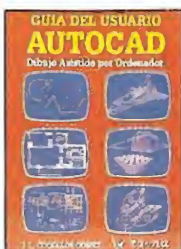
\*\*

Steve Kramer

NIVEL «I»

## AUTOCAD

### GUÍA DEL USUARIO AUTOCAD



2.200 ptas.  
179 págs.

Todos los usuarios de Autocad habrán tenido que enfrentarse sin remedio al extenso manual que acompaña al programa, en el cual se tratan todos los aspectos relativos al modo de utilizar este potente diseñador gráfico. El libro por su parte pretende ser una guía de consulta rápida, pero no por ello poco profunda, que nos ofrezca la posibilidad de ponernos a trabajar enseguida con este complejo programa.

Bastará una primera lectura para poder sentarnos frente a nuestro ordenador y realizar los primeros dibujos.

RA-MA

\*\*\*

J. L. Cogollor

NIVEL «I»

## LENGUAJES

### MODULA 2



2.450 ptas.  
224 págs.

Modula 2 es uno de los lenguajes procedurales más avanzados y, sin duda, uno de los lenguajes que tienden a implantarse con más fuerza en un futuro inmediato.

Modula 2 está concebido como una obra didáctica, por algo su autor es actualmente profesor de universidad. En él se explican sus características y se pretende iniciar al lector en la programación de dicho lenguaje.

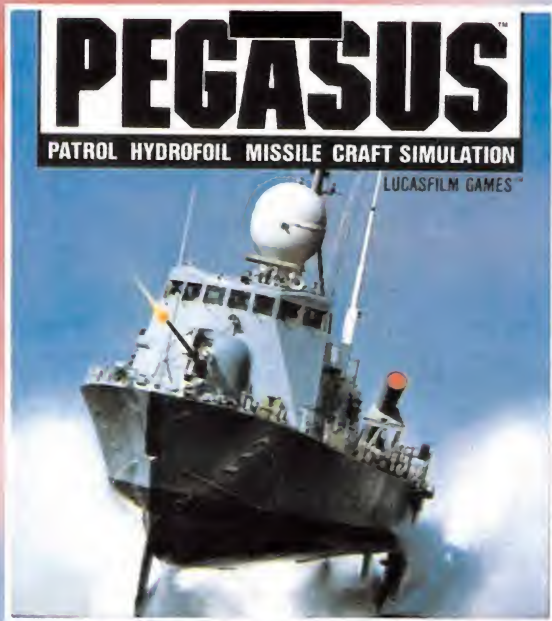
Paraninfo

\*\*

Carlos Galán

NIVEL «I»

# ¡NO RESISTIRAS LA TENTACION!



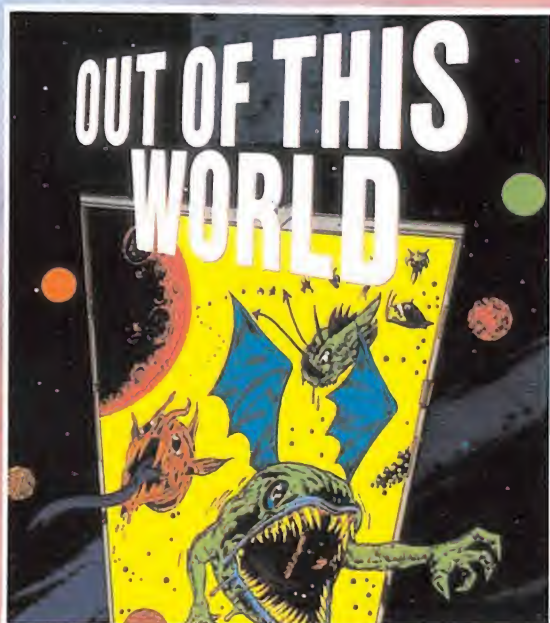
## PEGASUS

La lancha rápida Hydrofoil, vuela sobre el agua lanzando sus misiles, tan ágil que el enemigo no tiene segundos para reaccionar, tan mortífera que no hay una segunda oportunidad. Un auténtico simulador de lancha rápida, con gráficos en tres dimensiones y además, un juego de Electronic Arts. **C-64, Spectrum, Amstrad.**



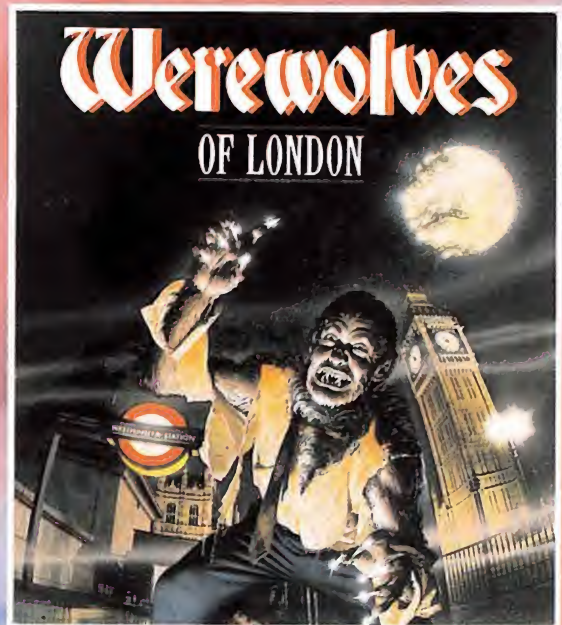
## STREET HASSLE

El era un honrado profesor de Universidad, antes de que se hartara y se volviera loco. Su deber ahora es limpiar de maleantes la ciudad, pero... ¿En su afán de justicia, será capaz de distinguir un delincuente de una inocente abuelita que pasea con su perro...? **C-64, Spectrum**



## OUT OF THIS WORLD

Repentinamente la nave se sumerge en un mar de flascantes láser. Chuck traga saliva horrorizado, ¡¡¡"he entrado en otro mundo"!!! Recogiendo los fragmentos de las naves que destruyas, (se te va a quedar el dedo pegado al disparador de tu nave), conseguirás la energía necesaria para salir a través de ocho niveles. **C-64, Spectrum, Amstrad.**



## WEREWOLVES OF LONDON

Te paseas a la luz de la luna. Hay sangre en las calles. ¡Incluso las ratas huyen espantadas!. ¿Por qué tu estómago se para a chillar cada vez que te cruzas con un caminante? ¿No serás tú...? ¡¡EL HOMBRE LOBO!!! **C-64, Spectrum, Amstrad.**





Cuando pensábamos que los programas en tres dimensiones habían dado de sí todo lo posible, y que el mítico filmation era imposible de mejorar, surge un programa que vuelve a sorprendernos con una increíble rapidez de movimientos. Phantom Club nos demuestra una vez más que la única limitación del hombre está en su propia imaginación.

Pedro José Rodríguez Larrañaga

# Phantom Club



**E**l Phantom Club es una asociación de superhéroes que decidieron en su momento unir sus habilidades y esfuerzos para ofrecer un frente común contra el crimen y el delito. Un gigantesco local de más de 550 habitaciones era la base de un grupo que se hizo pronto famoso por la eficacia de sus operaciones.

Pero como suele ocurrir, las malas compañías pueden torcer los caminos de las más rectas personas, y poco a poco el Overlod o jefe supremo del Phantom Club comenzó a aburrirse de hacer el bien sin mirar a quién, convenciendo a sus colaboradores para dedicar sus superpoderes a tareas de dudosa legalidad, pero infinitamente más productivas. El que fuera símbolo de la ley y el orden se convirtió pronto en una poderosa banda de criminales y malhechores que se extendió por todo el mundo.

Por suerte uno de los componentes del Phantom Club permaneció fiel a sus principios y no se dejó

arrastrar por sus compañeros. Por desgracia sus poderes eran aún muy limitados, pues ingresó en la organización poco antes del nefasto cambio de identidad, por lo que de momento es incapaz por sí mismo de hacer volver al resto de superhéroes al buen camino. Plutus, el héroe incorrupto, necesitará tu colaboración para superar las tareas necesarias para completar los diez rangos que le separan de la máxima categoría, con la que sí será capaz de completar su labor justiciera.

## El juego

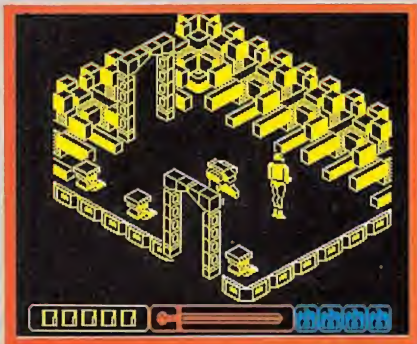
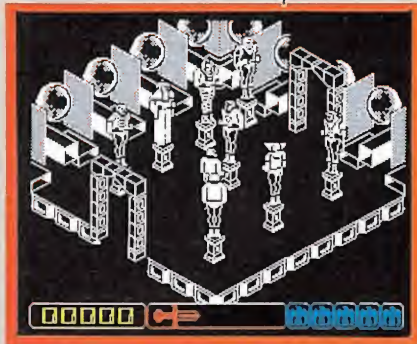
Plutus cuenta con cinco vidas, o lo que es lo mismo, sus poderes sólo se podrán regenerar cuatro veces después de una completa destrucción. Pese a sus grandes capacidades de lucha perderá energía cada vez que dispare o sea atacado, energía representada por una espada en la parte inferior de la pantalla, de modo que cada vez que el nivel de energía lle-

gue a 0 se producirá la pérdida inmediata de una vida. Para defenderse cuenta con un lanzador de rayos, alojado en su cabeza, que destruye a todos los enemigos que se interpongan en su camino, si bien resultará ineficaz con aquellos obstáculos que, por su baja altura, queden fuera de su alcance. A la izquierda del indicador de energía se encuentra el marcador de puntos, con capacidad máxima de cinco dígitos.

Comienzas el juego con el rango mínimo o **zelator**. Para alcanzar el nivel máximo o **ipsismus** tendrás que atravesar otros ocho rangos intermedios. Para superar un rango es necesario cumplir una misión, de modo que para completar el juego será preciso realizar correctamente nueve misiones.

En tu camino por las habitaciones del Phantom Club encontrarás algunas salas, ocho en total, en las que se ve una pantalla de cine en la que se observa un guepardo corriendo. Si activas la pantalla disparándola apa-





rado desde 0 para zelator hasta 8 para magus. Más adelante os daremos cuenta detallada de las misiones y la forma de completarlas.

Como era de esperar las habitaciones del complejo están pobladas por los antiguos compañeros de Plutus que, conocedores de las intenciones de su ex-colega, intentarán detenerle. Entre los diversos superhéroes encontrarás cardenales, hombres-araña, transformers que se convierten alternativamente en peligrosos cañones y budas, además de otros enemigos como arañas, plantas carnívoras, columnas que surgen del suelo y pájaros de piedra. Todos ellos restan energía al contacto y algunos, como las arañas y los robots, resultarán imposibles de destruir, debido a su pequeño tamaño. Los cardenales y los pájaros de piedra necesitan cinco disparos para ser destruidos, momento en el que se elevarán hasta perderse de vista. Los budas necesitan tres impactos y cambian súbitamente de orientación, comenzando a girar en cuanto quedan fuera de combate.

### Las ayudas

Las ayudas vienen de tres maneras diferentes. Las **esferas flotantes** dan una vida extra la primera vez que las tocas, restando energía en sucesivos contactos. Los **diamantes flotantes** actúan de igual manera, pero en vez de una vida proporcionan velocidad extra de efecto transitorio. Las **esferas giratorias**, en cambio, proporcionan gran cantidad de puntos convirtiéndose de ese modo en el elemento más importante para alcanzar los 40.000 puntos necesarios para recibir cada misión. En el mapa aparece la localización de todas las esferas y diamantes, indicándose de igual manera la puntuación que ofrecen (10.000, 20.000 ó 25.000 puntos, si bien las dos últimas posibilidades parecen variar entre las versiones de Spectrum y Amstrad), puntuación

que te será asignada en cuanto disparas contra la esfera. Ten en cuenta que las esferas giratorias son muy limitadas, de modo que no las desperdicies y utiliza la que te proporcione la puntuación mínima necesaria.

Hay dos tipos de pantallas en las que se producen nuevos fenómenos. En las marcadas en el mapa como D1 observarás aparecer una figura que representa la cabeza de un águila en la esquina superior izquierda de la pantalla, con lo que las salidas de esa habitación quedarán bloqueadas hasta que destruyas el enemigo presente en esa habitación. Si el personaje presente es el Psi-man (con apariencia de momia) tendrás que destruirle, no a él sino a su proyección astral en forma de pájaro, momento en el que el Psi-man se desplazará a un extremo de la habitación. En el caso de las pantallas marcadas D2 las salidas quedarán igualmente bloqueadas, pero no se abrirán hasta que cese el sonido del reloj que marca la cuenta atrás, a la vez que observas un símbolo que representa un rayo dentro de un círculo.

Finalmente, indicar que en las habitaciones marcadas con una G en el mapa aparecerá un cubo girando sobre un soporte. Si disparas sobre él tendrás la posibilidad de grabar el juego en curso para volverlo a cargar en otro momento. Los usuarios de Spectrum tendrán que preparar el cassette para almacenar la grabación, pero en el caso del Amstrad la grabación se realiza en la misma memoria del ordenador, con lo que los datos se perderán al apagarlo. Un hecho insólito, pues obliga a los usua-

recerá información sobre una misión, pero ten en cuenta que cada pantalla asigna su misión solamente a un rango determinado, de modo que si tu rango actual no coincide con el de la misión encomendada se te indicará cuál es el rango exigido por esa pantalla en particular. Y además, aunque ambos rangos coincidan, necesitarás un mínimo de 40.000 puntos para recibir información. Una vez completados ambos requisitos, puntuación y rango correctos, aparecerá un mensaje conteniendo la misión a realizar, la cual te quedará automáticamente encomendada.

Una vez cumplida la misión, tu rango resulta incrementado, aparece el mensaje de felicitación correspondiente y Plutus reaparece en una habitación aleatoria del laberinto tomada entre cuatro posibles. En el mapa aparecen señaladas estas cuatro posibles pantallas, las habitaciones que contienen misiones y el rango necesario para cada una, nume-

```

10 REM Cargador Phantom Club
20 REM Pedro Jose Rodriguez
30 MODE 1:PRINT"Pokeando codigo maquina.
..":s=&4000:lin=170:GOSUB 130:s=&A000:lin=
n=0:GOSUB 130:CLS
40 INPUT"Vidas infinitas? ",a$:IF UPPER$(a$)
<"S"THEN LET b=&A02E:GOSUB 150:INPU
T"Numero de vidas? (1-255)",a:POKE &A037
,a
50 INPUT"Energia infinita? ",a$:IF UPPER
$(a$)("<"S"THEN b=&A033:GOSUB 150
60 INPUT"No limitar vidas extra? ",a$:IF
UPPER$(a$)("<"S"THEN FOR n=&A03C TO &A04
1:POKE n,0:NEXT
70 INPUT"Cualquier rango sirve? ",a$:IF
UPPER$(a$)("<"S"THEN b=&A044:GOSUB 150
80 INPUT"Cualquier puntuacion sirve? ",a
$:IF UPPER$(a$)("<"S"THEN b=&A04A:GOSUB 1
50
90 INPUT"Pantalla inicial? ",pan:IF pan=
0 THEN pan=3
100 POKE &A04D,pan
110 PRINT:PRINT"Inserta cinta original.
.":FOR n=1 TO 1000:NEXT:ON ERROR GOTO 12
0:ITAPE
120 MEMORY 9999:FOR n=0 TO 15:READ a:INK
n,a:NEXT:MODE 1:BORDER 0:LOAD"!":,10000:
CALL &A000
130 READ a$:IF a$="*"THEN RETURN ELSE RE
AD con:sum=0:FOR n=1 TO 20 STEP 2:b=VAL(
"&"+MID$(a$,n,2):POKE s,b:sum=sum+b:s=s
+1:NEXT:IF sum<>con THEN PRINT"Error en
la linea":lin:END
140 lin=lin+10:GOTO 130
150 FOR n=b TO b+2:POKE n,0:NEXT:RETURN
160 REM Primer bloque
170 DATA AF06F6ED79DD340000DD,1281
180 DATA 2B18F8D108FE01067F3E,982

```

```

190 DATA 10ED793E54ED79D9E1D9,1537
200 DATA D818DF3D20FDA724C006,1218
210 DATA F5ED79A9E68828F5067F,1547
220 DATA 3E10ED7972F4FD97D3C,1085
230 DATA E68F6FF628D917ED7937,1287
240 DATA C93D20F0A724C806F5ED,1438
250 DATA 78A9E68028F5067F3E10,1143
260 DATA ED7972F4F1F3E2A173D,824
270 DATA ED7937C906F63E10ED79,1302
280 DATA D9E52E00092111A8E506,1162
290 DATA F5ED79E6804FCD21A830,1493
300 DATA FB21150410FE287C8520,959
310 DATA F93E0ACD21A830EA26C4,1243
320 DATA 3E1CCD21A830E13EDABC,1237
330 DATA 38F226C43E1CCD21A830,1076
340 DATA D33EDABC38E4FD2157AA,1506
350 DATA FD6E002643E1CCD21A8,1093
360 DATA 38BE3ED78C38DD2C28EF,1207
370 DATA 26703E1CCD21A830AD3E,929
380 DATA 1CCD21A830A67CFEC030,1279
390 DATA 0EF9C30CFF023FD7DFE,1599
400 DATA 5B20CB18C53E0B26802E,880
410 DATA 083E0B18023E8CCD47A8,625
420 DATA D080003E0ECD47A8003E,998
430 DATA C5BCCB152680D2F5A83E,1508
440 DATA 10BDC280A800AF0826C4,997
450 DATA 2E01FD2108AC3E071817,621
460 DATA 3EF9AD648DD7708DD23,1353
470 DATA 1B26C42E012E013E0418,445
480 DATA 023E0CCD47A80000003E,790
490 DATA 0ECD47A8003ED9BCCB15,1357
500 DATA 26C4D237A98AD087AB3,1158
510 DATA 28CCC38DA83EF9ACD648,1369
520 DATA DD7780DD231B2E023E84,737
530 DATA 2483CDD6A9D0FD7E84B7,1579
540 DATA 285A6901007F000000DD,616
550 DATA 4E08FD4681DD210000DD,877
560 DATA 094D3E012E0226B3CDD0,033
570 DATA A9D03E7FBD28033256AA,1104

```

```

580 DATA 2E023E0826B3CDD6A9D0,1131
590 DATA FD5E02FD560369810500,802
600 DATA FD894D78B264C42E813E,983
610 DATA 04C239A9110DA8ED5357,1029
620 DATA A9113CA9D5ED5B79AAC3,1442
630 DATA 4BA83E06000018B63E0D,592
640 DATA CD47A83E10CD47A8D03E,1236
650 DATA DBBCCB152683D024A9C9,1640
660 DATA CD6A8A21000006FFC51E,1126
670 DATA 004B16FF06F5ED78E600,1318
680 DATA A928581C792FE6804F15,943
690 DATA C2F8A97323C110E22100,1229
700 DATA 001132000632C51A0600,480
710 DATA 4F0913C110F6E5210000,824
720 DATA 11C0080632C51A06004F,714
730 DATA 0913C110F6C17CB72013,1034
740 DATA A7ED42013208A7ED4208,1207
750 DATA 0901C0FFA7ED4208C332,1258
760 DATA 56AAC90000C307AA001E,859
770 DATA 2A282200000000000000,116
780 DATA 00000000000000000000,0
790 DATA 00000000000000000000,0
800 DATA 0000000000DD215BA11,532
810 DATA 0001CDEAA90000000000,609
820 DATA "*"
830 REM Segundo bloque
840 DATA F32100401100A0010502,661
850 DATA ED80DD215BA110001CD,1151
860 DATA EAA93EC3321AB212DA0,1136
870 DATA 012800110080ED5312AB,743
880 DATA ED88C385AAAF3248543E,1357
890 DATA 3C32A4543E853228E0AF,914
900 DATA 32BAC732C3C73E1832BC,1203
910 DATA D521000022F3D53E0832,851
920 DATA 10E0C349290000000000,549
930 DATA "*"
940 DATA 0,11,20,26,24,9,18,16,20,1,2,11
,8,15,3,6

```

rios de Amstrad a tener que jugar todo el juego de un tirón, lo que puede ser cuestión de varias horas.

**Las misiones**

**Zelator.** Tras trasladarte al monitor correspondiente a tu rango con un mínimo de 40.000 puntos y dispararle aparecerá el mensaje «Find this man» (encuentra a este hombre) junto a la silueta de un superhéroe. Dicho personaje se encuentra inmóvil y solitario en una de las pantallas más al norte del mapa, por lo que bastará con desplazarte hasta allí y dispararle, con lo que pasarás automáticamente al rango siguiente.

**Teoricus.** El monitor correspondiente presenta el mensaje «Destroy seven cardinals» (destruye siete cardenales). Los cardenales son los enemigos de traje largo y barba, que empuñan látigos y necesitan cinco

disparos para ser abatidos, tras lo cual comienzan a flotar y desaparecen. Por tanto, tendrás que buscar siete cardenales distintos y acabar con ellos para conseguir el rango siguiente. En el mapa hemos indicado la localización de los más cercanos a la pantalla que asigna la misión, si bien puedes optar por destruir a otros, pues como bien sabes son unos enemigos muy abundantes. En las partidas de prueba jugadas hemos observado que dicho número, siete, no es rigurosamente exacto y puede oscilar hacia arriba o hacia abajo.

**Practicus.** El mensaje del monitor correspondiente nos dice «Find room with five stone birds» (encuentra la habitación con cinco pájaros de piedra). Los pajaros de piedra son esos robots que vuelan a ras de suelo, y a veces recogen sus patas mecánicas y se elevan. Por suerte esta misión es fácil de completar sabiendo cuál es la pantalla en cuestión, pues basta con observar el mapa y dirigirte a la pantalla marcada, que es la única que contiene cinco de estos ingenios.

**Philosophus.** En esta ocasión nos encontramos con un mensaje ya co-

nocido, pues la pantalla nos pide de nuevo «Find this man» (encuentra este hombre), pero en este caso el personaje a localizar es distinto. Como observaréis en el mapa la pantalla donde está este personaje se encuentra en la zona central, con lo que bastará realizar las mismas acciones que en el rango de zelator, trasladarnos a la habitación indicada y disparar al personaje.

**Adeptus minor.** En este caso, el monitor nos pide «Destroy six stone birds» (destruye seis pájaros de piedra). Ya recordaréis a estos simpáticos seres a través de vuestras andanzas por el complejo, y sabréis bien que solamente pueden ser acertados por vuestros disparos cuando repliegan sus patas y levantan el vuelo, pues de otra manera permanecen demasiado bajos para los disparos de Plutus. Si a esto unimos la complicación adicional de que no todos los pajaros de piedra vuelan (curiosa paradoja) comprenderemos que no todos los pajaros que encontremos servirán para nuestros fines, además de necesitar cinco disparos para abatir a cada uno. En cualquier caso, el



proceso a seguir es muy similar al de los cardenales, por lo que hemos marcado en el mapa algunos de los pájaros de piedra útiles más cercanos. Recuerda que tienen que ser pájaros distintos y que, al igual que los cardenales, el número de seis no es completamente riguroso.

**Adeptus maior.** El monitor correspondiente nos indica el mensaje «Shoot pyramid», que significa «dispara a la pirámide». La pirámide en cuestión gira sobre su pedestal en una de las habitaciones centrales del complejo y como observaréis en el mapa se encuentra en el centro de una gran espiral de pantallas, con lo que el camino hasta ella será largo, pero productivo.

**Adeptus exemptus.** Algunos habréis pensado desde el comienzo del juego, que solamente hay ocho monitores en el juego, mientras que los rangos a superar son nueve. Pues bien, no existe una misión especial para el rango de adeptus exemptus, únicamente es necesario conseguir un total de 50.000 puntos disparando a algunas esferas, momento en el que pasaremos automáticamente de nivel.

**Magister templi.** La pantalla correspondiente nos sugiere una curiosa misión: «Destroy invisible man» (destruye al hombre invisible). Si ninguno de vosotros ha visto al hombre invisible en sus recorridos por el laberinto no hay por qué extrañarse, pues dicho personaje hace honor a su nombre y no puede ser observado. Pero en la habitación indicada en el mapa, junto a la que sirvió de solución al rango philosophus, observaréis que aunque la pantalla permanezca vacía, unos disparos surgen del aire contra Plutus. Utiliza dichos disparos como punto de referencia, y aunque tengas que perder algo de energía dispara en la dirección de donde vienen, y tras algunos impactos habrás conseguido destruir al hombre invisible.

**Magus.** La última misión es, sin duda, la más pesada de resolver para los que no disponen del maravilloso mapa que os ofrecemos, pues

el monitor correspondiente nos dice «Find three of this» (encuentra tres de éstas) a la vez que muestra la imagen de una extraña esfera diferente al resto de esferas (giratorias y flo-



tantes) del juego. El objetivo a resolver es simple, encontrar y tocar tres esferas como la que aparece en pantalla, pero el problema es tener que recorrer todo el laberinto para encontrarlas. Vosotros lo tendréis más fácil, pues el mapa contiene la localización exacta de la tres esferas y no tendréis más que ir y tocarlas una por una. Lo que nadie os puede quitar es la larga caminata para recorrer las largas distancias que las separan.

**Ipsismus.** ¿Qué ocurre cuando alcanzamos el máximo rango? No hay más nombres, tampoco existen textos de felicitación. En todo caso haber llegado hasta aquí es toda una recompensa.

## SPECTRUM

### LISTADO 1

```

10 REM Cargador Phantom Club
20 REM Pedro Jose Rodriguez
30 PAPER 0: INK 7: BORDER 0: C
LEAR 24999: LOAD ""CODE 23296: P
OKE 23658,0: CLS
40 INPUT "Vidas infinitas? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE
23299,0: INPUT "Numero de vidas
? "; a$: POKE 23306,a
50 INPUT "Energia infinita? ";
LINE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POK
E 23304,0
60 INPUT "No limita vidas extr
a? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THE
N POKE 23313,0: POKE 23316,0
70 INPUT "Cualquier rango sirv
e? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S" THE
N POKE 23319,0
80 INPUT "Cualquier puntuacion
sirve? "; LINE a$: IF a$(1)<>"S
" THEN POKE 23324,0
90 INPUT "Pantalla inicial? ";
LINE a$: IF LEN a$ THEN POKE 23
326,VAL a$
100 INPUT "Juego rapido? "; LIN
E a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 23
334,0
110 INPUT "Inmune a todo? "; LI
NE a$: IF a$(1)<>"S" THEN POKE 2
3337,0
120 PRINT "#RND: Inserta cinta o
riginal.": PAUSE 100: INK 0: P
OKE 23624,0: CLEAR: LOAD ""SCRE
EN$: PRINT AT 6,0: LOAD ""CODE
: RANDOMIZE USR 23296
130 SAVE "PHANTOMBAS" LINE 10:
SAVE "PHANTOMBIN"CODE 23296,45:
VERIFY """: VERIFY ""CODE

```

### LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	AF3250C23E3C32AAC23E	1097
2	053228E0AF32A8FD32B1	1192
3	FD3213D5676F223FD63E	1123
4	033210E03EC93202EE32	896
5	9CC2C3A86100000000	810

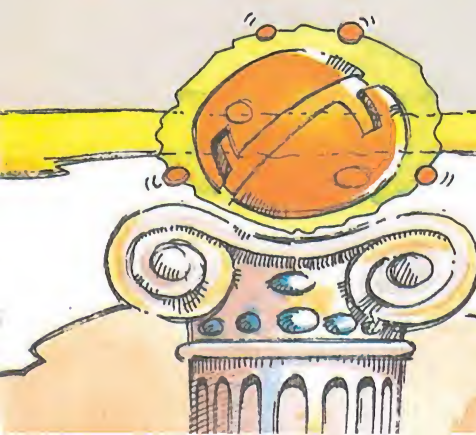
DUMP: 40.000

N.º BYTES: 45

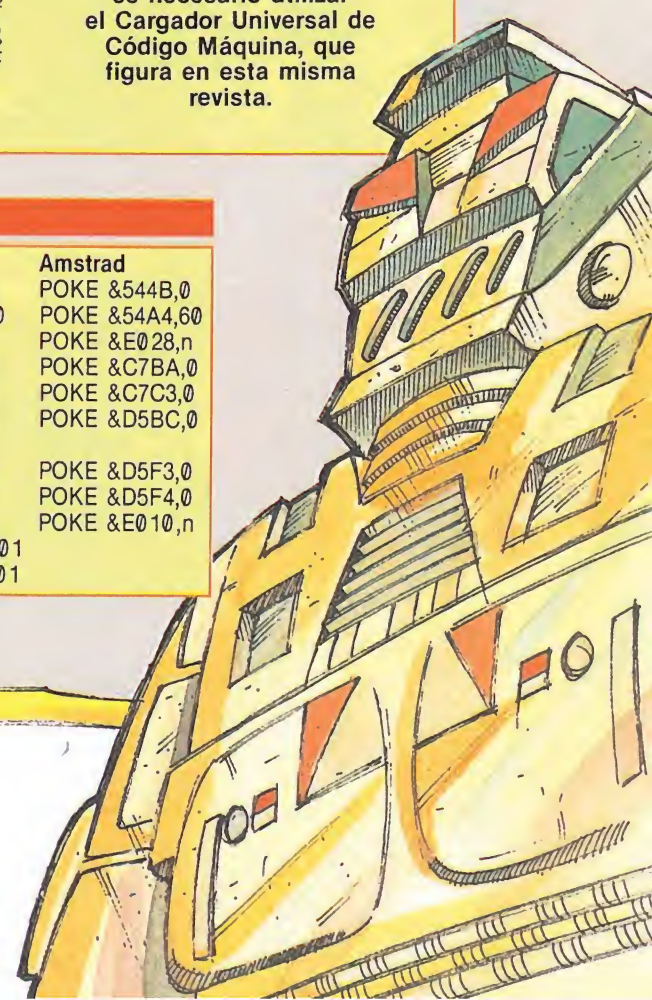
Para teclear el listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

## POKES DEL PHANTON CLUB

	Spectrum	Amstrad
Vidas infinitas	POKE 49744,0	POKE &544B,0
Energía infinita	POKE 49834,60	POKE &54A4,60
Número de vidas	POKE 57384,n	POKE &E028,n
No limita vidas extra	POKE 64936,0	POKE &C7BA,0
	POKE 64945,0	POKE &C7C3,0
Cualquier rango sirve	POKE 54803,0	POKE &D5BC,0
Cualquier puntuación sirve	POKE 54847,0	POKE &D5F3,0
	POKE 54848,0	POKE &D5F4,0
Pantalla inicial	POKE 57360,n	POKE &E010,n
Juego rápido	POKE 60930,201	
Inmune a todo	POKE 49820,201	



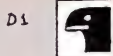
D'ANGEI 87\*





\* PANTALLA INICIAL

E ENEMIGOS



P PLANTAS CARNIVORAS

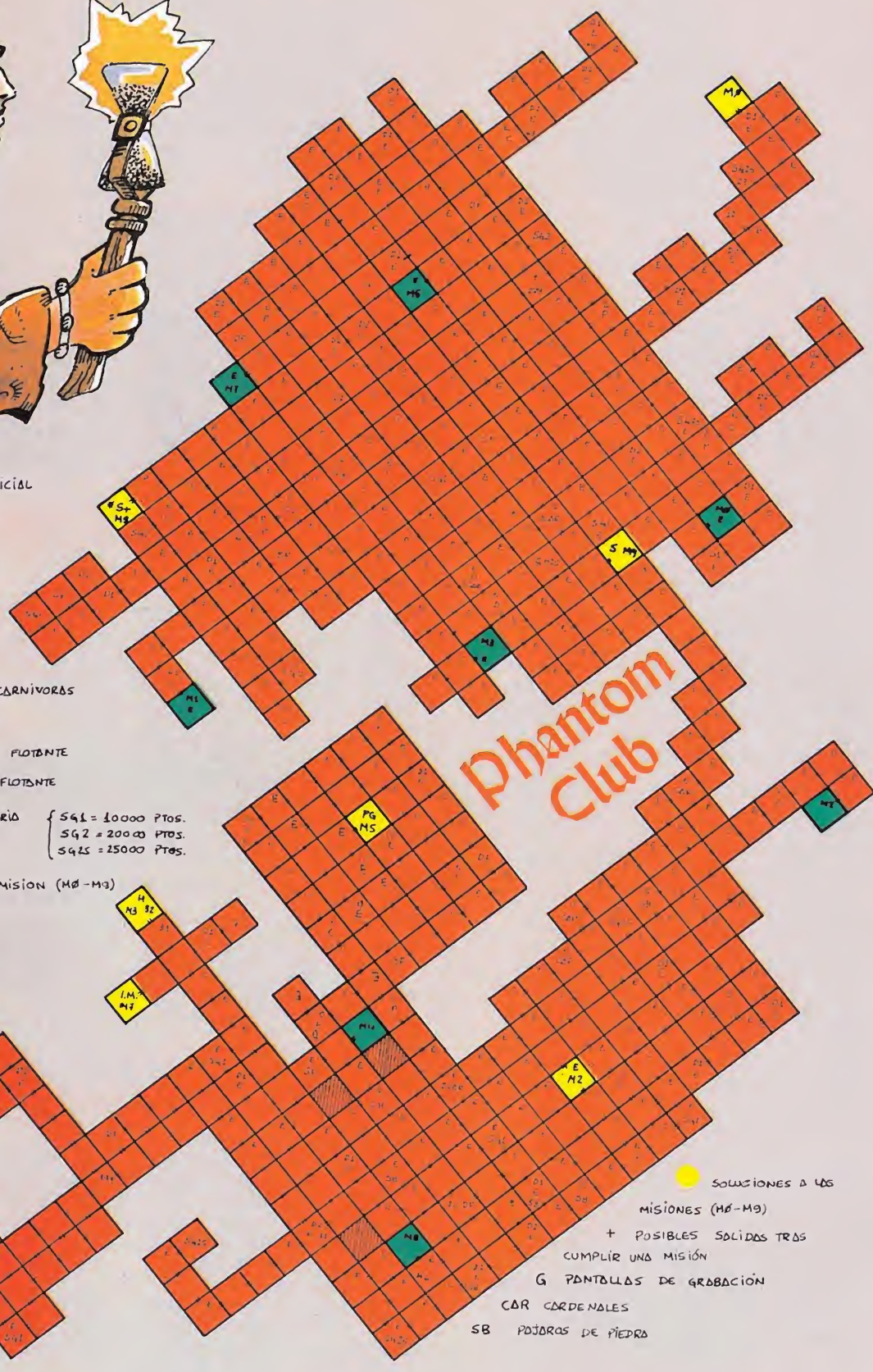
C COLUMNAS

DF DIAMANTE FLOTANTE

SF ESFERA FLOTANTE

SG ESFERA GIRATORIA { SG1 = 10000 PTOS.  
SG2 = 20000 PTOS.  
SG2S = 25000 PTOS.

● MONITORES DE MISION (M0-M9)



← AQUÍ HAY QUE PONER LA PANTALLA

● SOLUCIONES A LAS

MISIONES (M0-M9)

+ POSIBLES SOLIDAS TRAS CUMPLIR UNA MISION

G PANTALLAS DE GRABACION

CAR CARDENALES

SB PIEDRAS DE PIEDRA

## Cargador de Spectrum y Amstrad

Una vez tecleados los listados correspondientes, dos en el caso del Spectrum y uno (aunque bastante largo) en el caso del Amstrad CPC, podréis seleccionar vidas infinitas, energía infinita, número de vidas, no limitar vidas extra, cualquier rango sirve, cualquier puntuación sirve, pantalla inicial, juego rápido e inmu-

nidad total, estos dos últimos solamente en la versión de Spectrum. Con la opción de vidas infinitas Plutus perderá energía al contacto con los enemigos del juego, pero cuando la energía llegue a cero no se perderá vida alguna, mientras que la opción de energía infinita no permite siquiera la pérdida de energía. De gran utilidad es el poke de cualquier puntuación, pues con él no será impres-

cindible conseguir los 40.000 puntos, y con el poke de cualquier rango sirve el orden de las misiones, será indistinto, aunque siempre es preferible jugar de la forma tradicional. Finalmente la pantalla inicial ha de ser escogida con suma cautela, personalmente solamente os recomiendo los valores 238 y 82 para comenzar el juego en los monitores de zelator y magister templi respectivamente.

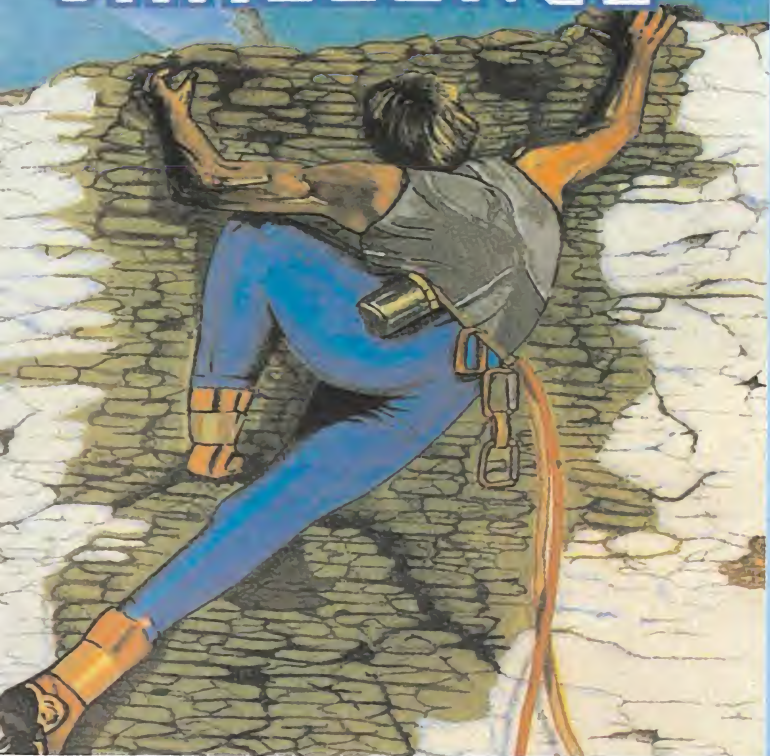
# WINTER OLYMPIAD 88



# THE VIKINGS



# CHAMONIX CHALLENGE



# ERIK: PHANTOM OF THE OPERA



# SYSTEM 4

# YOGI BEAR

José Emilio Barbero

**Boo-Boo ha sido capturado por un malvado cazador que le tiene prisionero en algún lugar del parque Jellystone para venderle al circo más cercano. ¿Podrá Yogi impedirlo?**

**P**ara rescatar a Boo-Boo deberás conducir a Yogi a través del largo camino que le separa de la jaula donde el cazador tiene encerrado a nuestro amigo, muy cerca de su cabaña. Nosotros empezamos en la pantalla 202, y la cabaña del cazador está en la pantalla 0. En el camino encontraremos trampas y enemigos que nos podrán las cosas aún más difíciles; algunos te restarán parte de tu energía mientras que otros te quitarán una de tus escasas vidas. Además Yogi debe ser rápido pues el tiempo pasa deprisa y el invierno se acerca inexorablemente.

## Las cuevas

El parque Jellystone tiene algunas cuevas que Yogi conoce a la perfección. Gracias a ellas podrá evitar recorrerse una buena cantidad de pantallas ya que estas comunican con las cuevas de otras pantallas actuando como si de un atajo se tratara. Sin embargo, tienen un pequeño inconveniente ya que si bien algunas le acercarán más a Boo-Boo, otras, por el contrario, le conducirán más lejos de lo que se encontraba.

Algunas cuevas están comunicadas recíprocamente, es decir, si entras por la de la pantalla 18, por ejemplo, sales por la pantalla 12, y si entras ahora por la cueva de la pantalla 12 sales a la pantalla 18 de nuevo. Pero esto no ocurre con todas por lo que te recomendamos que antes de usar una cueva consultes la tabla de saltos entre pantallas que incluimos.

El uso de las cuevas es imprescindible ya que el camino hasta Boo-Boo no puede ser recorrido desde el principio hasta el final en línea recta puesto que en ciertas pantallas existen lagos imposibles de atravesar.

## La energía

En la parte inferior izquierda del marcador está el contador de energía, representada por un dibujo de Yogi que irá desapareciendo poco a poco a medida que perdamos energía. Cuando nos quede muy poca energía aparecerá una exclamación que nos advierte que nuestra muerte está cercana.

Yogi pierde energía al caminar o saltar y sobre todo al tropezar con

los obstáculos o al ser atacado por los enemigos.

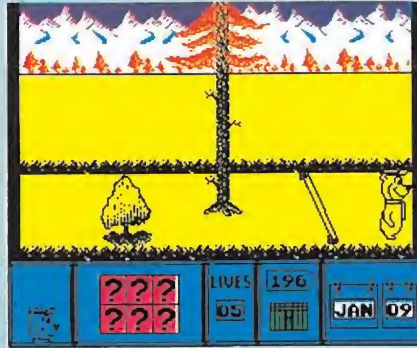
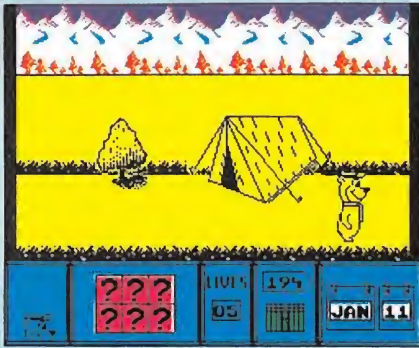
La forma menos arriesgada y más sabrosa de recuperar energía es coger las cestas que se encuentran repartidas por el parque. La deliciosa merienda que guardan en su interior repondrá totalmente tu energía.

La otra forma de reponer fuerzas es más complicada y peligrosa, puesto que debes intentar robar los peces a los pescadores que se encuentran en las orillas de los ríos. La forma de hacerlo es la siguiente: colócate cerca del pescador y espera a que saque un pez. Cuando lo tenga justo en su espalda pasa por detrás de él y el pescador será tuyo. Debes ser rápido y asegurarte de que hay un pez en el anzuelo pues de lo contrario seríamos nosotros los pescados.

## Los obstáculos

En cada pantalla existen ciertos obstáculos que deberás evitar bien saltándolos o bien rodeándolos. Algunos como los ríos o los pequeños lagos son sumamente peligrosos puesto que si nos acercamos a ellos





más de lo debido nos hundiremos en sus aguas y perderemos una vida. Los lagos pequeños se pueden rodear, pero con los ríos no queda más remedio que saltarlos y normalmente sólo existe un punto desde donde esto se puede hacer sin peligro.

Las lagunas grandes tienen el mismo efecto sobre nosotros, pero son imposibles de atravesar. Algunas tienen piedras sobre la superficie, por lo que podemos intentar atravesarlas saltando sobre ellas, aunque esto es muy complicado y lo más habitual es que acabemos en el agua.

Hay otro tipo de obstáculos como troncos o cuerdas que en caso de tropezarnos con ellos tan sólo nos restarán energía. Pero sin embargo, tienen un efecto más negativo que este, puesto que nos dejan inmóviles durante algunos instantes, lo que puede muy bien ser aprovechado por nuestros enemigos para atraparnos.

### Los enemigos

Igual que ocurría con los obstáculos unos enemigos nos quitarán una

vida sólo con tocarnos mientras que otros nos restarán energía además de molestarnos al atravesar las dificultades del camino.

A continuación te ofrecemos una lista de los enemigos que te encontrarás y las pantallas en las que aparecen:

**Rana.** Su contacto no es mortal. Pantallas: 199, 198, 186, 184, 170 a 168, 151, 147, 145 a 143, 132 a 126, 108 a 105, 101 a 99, 97 a 95, 70 a 68, 41 a 39, 26 a 22, 14, 13 y 11 a 9.

**Campista.** Pantallas: 196 a 191, 161 a 157, 54 a 51 y 36 a 29.

**Serpiente.** Pantallas: 188, 187, 138 a 133, 104 a 102, 84 a 77, 7 y 6.

**Guardabosques.** Pantallas: 183 a 180, 167, 166, 116 a 110, 87, 86, 63 a 61, y 48 a 43.

**Reno.** Pantallas: 177 a 173.

**Pájaro.** Su contacto no es mortal. Pantallas 163, 162 y 94 a 91.

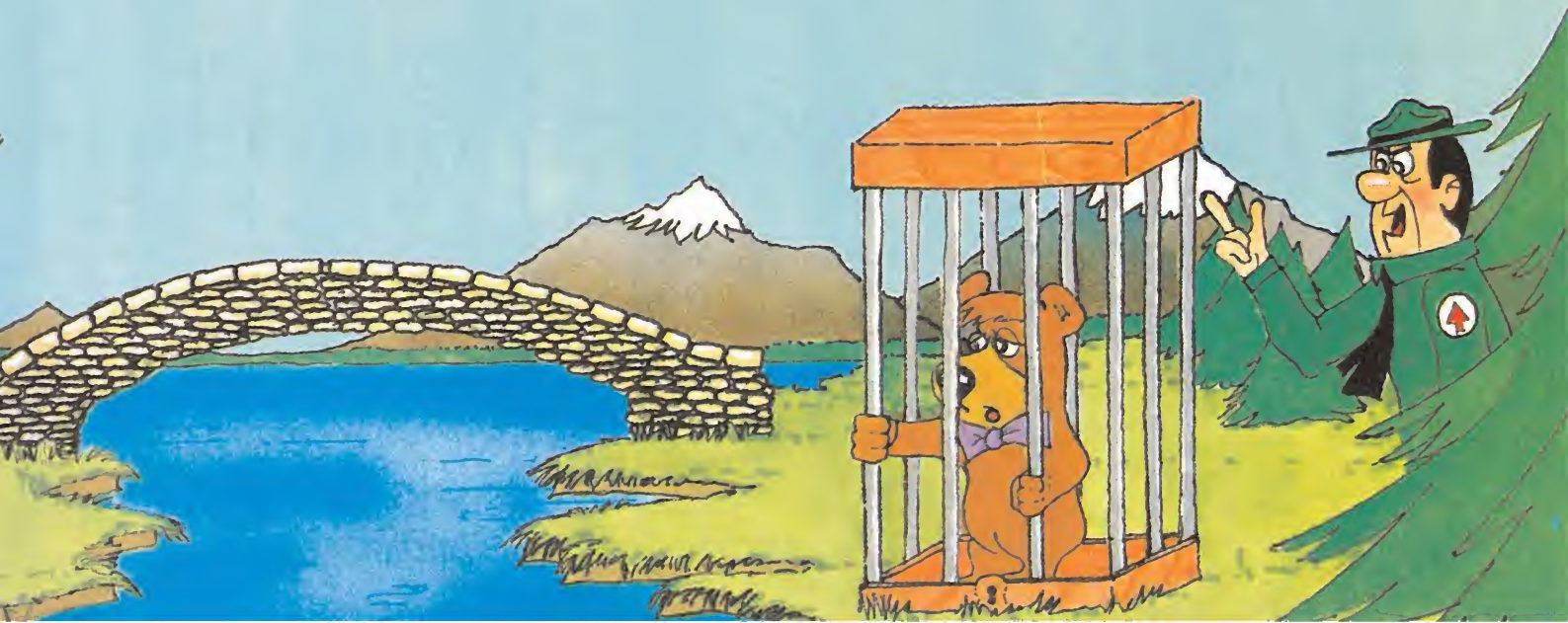
**Cazador.** Pantallas: 155, 125 a 123, 74 a 72, 67 a 64, 38, 17 y 16.

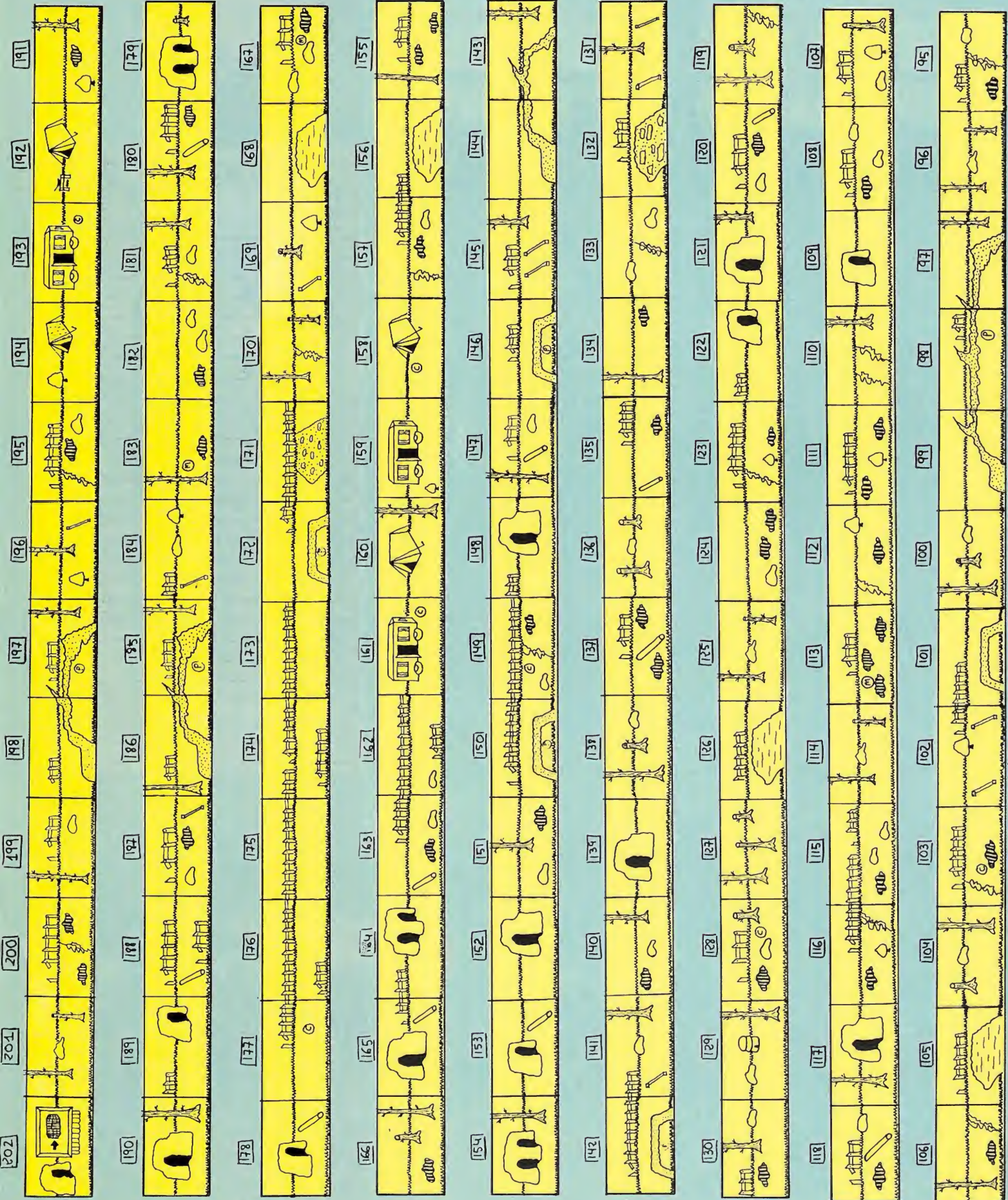
**Mujer campista.** Pantallas: 149, 141 y 140.

**Abeja.** Pantallas: 132 a 126, 108 a 105, 101 a 99, 97 a 95, 70 a 68, 41 a 39, 26 a 22, 14, 13 y 11 a 9.

Tabla de saltos

Cueva de entrada	Cueva de salida
190	178
189	179
179 izquierda	152
179 derecha	189
178	190
165	154
164 izquierda	75
164 derecha	148
154 izquierda	139
154 derecha	152
153	49
152	165
148	85
139	154
122	117
121	164
117	190
109	12
85	164
60	122
50	76
49	153
37	5
18	12
12	18
5	153





**MAPA**

# YOGI



# BEAR

94	95	96	97	98	99	100	101	102	103	104	105	106	107	108	109	110
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76
47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63
35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51
23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

(M) = DULCES DE MANZANA    (C) = CESTAS    (P) = PESCADORES    (LL) = LLAVE    ⚡ = JAULA DE 800-800.



Para teclear el listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

### Las pistas

Nuestro pequeño amigo Boo-Boo no es tan tonto como muchos piensan y ha tenido la precaución de dejar caer, mientras era conducido por el cazador hacia su cabaña, seis dulces de manzana que deberemos recoger y que nos serán sumamente útiles para rescatarlo.

Cada vez que recojamos uno aparecerá en el lugar destinado a ello (en un principio aparecen seis interrogaciones) y obtendremos además una vida extra. Las pistas están en las pantallas 183, 167, 113, 75, 44 y 21.

### El final

Si conseguimos llegar hasta la pantalla número 3 podremos observar

por fin a nuestro amigo Boo-Boo que se encuentra prisionero dentro de una jaula. La llave que abre la jaula se encuentra en la pantalla 0 junto a la cabaña del cazador. Ahora bien, si vamos directamente a por ella y la cogemos observaremos que al intentar volver hacia Boo-Boo aparece un cazador mucho más rápido que nosotros que nos mata siempre. La solución, claro está, la encontraremos en las pistas que Boo-Boo nos dejó.

Al llegar donde está nuestro amigo observaremos que los dulces de manzana se han transformado en formas geométricas. En la pantalla 1, la anterior a la de la llave, hay dibujados en el suelo figuras geométricas similares a las de nuestro marcador, en total seis columnas de figuras. Lo que deberemos hacer es mirar la primera figura de nuestro marcador y pasar por encima de la figura igual a esta que hay en la primera columna y así hasta la sexta.

Si no nos hemos equivocado esta vez no aparecerá el cazador y podremos una vez recogida la llave volver a la jaula de Boo-Boo para rescatarlo y concluir así nuestra misión.

POKE 34365, n donde n: n.º de vidas.  
 POKE 34900,0 vidas infinitas.  
 POKE 38557,0 tiempo infinito.  
 POKE 38904,0 energía infinita.  
 POKE 38925,0  
 POKE 38978,201  
 POKE 36262,201 inmune a todo excepto a los pescadores.  
 POKE 43701,201 juego sin enemigos.

## SPECTRUM

### LISTADO 1

```

1 REM *****
2 REM **
3 REM **
4 REM **
5 REM *****
10 BORDER 0: PAPER 0: INK 7: C
LS
15 CLEAR 24999: POKE 23658,8
20 LOAD "CODE 23296,74
30 INPUT "CUANTAS VIDAS QUIERE
5 (1-255) ":N: POKE 23339,N
40 INPUT "QUIERES VIDAS INFINI
TAS (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
POKE 23346,0
50 INPUT "QUIERES TIEMPO INFIN
ITO (S/N) ";A$: IF A$="N" THEN
POKE 23349,0
60 INPUT "QUIERES ENERGIA INAG
OTABLE (S/N) ";A$: IF A$="S" THE
N GO TO 80
70 POKE 23352,0: POKE 23355,0:
POKE 23360,0
80 INPUT "QUIERES SER INMUNE (
S/N) ";A$: IF A$="N" THEN POKE 2
3365,0
90 INPUT "QUIERES JUEGO SIN EN
EMIGOS (S/N) ";A$: IF A$="N" THE
N POKE 23363,0
9000 PRINT " PON LA CINTA O
RIGINAL Y PULSA UNA
TECLA"
9100 PAUSE 0
9200 RANDOMIZE USR 23296
  
```

### LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	31E0FDDDD21409C11801B	1180
2	3EFF37CD560530F12143	1057
3	9C11804001001BEDB00D	899
4	21005E1100973EFF37CD	872
5	56053E05323086AF3254	712
6	88329D9632F897320D98	1157
7	3EC932429832B5AA32A6	1148
8	8DC30084000000000000	468

DUMP: 40.000

N.º BYTES: 74



# PARA NERVIOS

# DE

# ACERO

La mejor simulación jamás vista.  
De Sega.



AMSTRAD/SCHNEIDER CASSETTE

Se un gran coloso y sávalos de las  
llamas ¡Fire trap quema!



El Nº1 en recreativos, ahora en tu  
ordenador.



Cassette for  
COMMODORE 64/128

Su música... Sus movimientos...  
Sus gráficos... Su animación...  
¡Algo espectacular!



Los secretos del Ninjitsu han  
estado guardados celosamente  
durante siglos. El malvado  
Shogun ha enviado fuerzas  
para destruir a los  
participantes.  
Tu misión es recoger el  
pergamino para llegar al  
Palacio del Shogun. Viajarás  
por tierras peligrosas y usarás  
todas tus armas  
¡Tu eres el Last Ninja!

# BANGKOK KNIGHTS



Thal Boxing  
¡Artes Marciales sin límites!

Disponibles con:  
COMMODORE  
SPECTRUM  
AMSTRAD (cass./disco)  
MSX

# TRAP DOOR

**E**n la primera pantalla del juego una terrible escena tiene lugar ante los ojos de nuestros amigos. La odiosa trampilla se abre una vez más y de ella surge una extraña ave sin cabeza, pelada y esquelética. Tras unos cortos y erráticos vuelos el horrible pájaro se acerca al pedestal donde descansa Boni, la calavera, y tras situarse bajo ella se la coloca en su vacío cuello, desapareciendo de nuevo por la trampilla. Tras el secuestro, la puerta de la trampilla se vuelve a cerrar. Berk y la rana Drut, atónitos por la rapidez de lo sucedido, temen a la trampilla pues conocen los monstruos que habitan en sus sótanos, pero deciden olvidar su miedo para intentar salvar a su amigo.

El objetivo del juego es rescatar a Boni, para lo cual Berk y Drut tendrán que unir sus fuerzas y trabajar en estrecha colaboración para recorrer los cuatro niveles que les separan de su amigo. En cada nivel hay una puerta que permanecerá azul mientras esté cerrada. Tras recoger una llave y abrirla, la puerta se volverá blanca, momento en el cual Berk deberá tomar a Drut entre sus manos y atravesar juntos la puerta para acceder al siguiente nivel. Atravesando el último nivel y rescatando a Boni, los tres amigos volverán a casa sanos y salvos. Por tanto el objetivo básico en cada


nivel es recoger la llave y abrir la puerta que nos separa del siguiente nivel, pero para conseguir cada una de las cuatro llaves habrá que realizar varias tareas intermedias que complicarán notablemente el desarrollo del juego.

No hemos mencionado la palabra colaboración por mero capricho, pues en este juego más que en ningún otro es necesario combinar las fuerzas y habilidades de ambos personajes para complementar sus acciones en busca de la llave que abra la puerta de cada nivel. Cada uno de los dos personajes posee ciertas habilidades que complementan a las del otro a la vez que solventan sus propias limitaciones. Berk puede coger objetos y utilizarlos para realizar ciertas acciones o conseguir superpoderes, así como atravesar niveles cogiendo a Drut entre sus manos y depositar los objetos en cualquiera de las líneas exteriores de profundidad, pero su mayor limitación es que no puede pasar de una línea a otra permaneciendo siempre en la línea central o intermedia. Drut no puede recoger objetos pero sí empujarlos y su capacidad de dar grandes saltos le permite descolgar objetos situados a grandes alturas. Además es completamente inmune al ataque de los diversos enemigos del juego, muchos de los cuales simplemente

**Pocos programas se han merecido tanto una segunda parte como The Trap Door, el que fuera uno de los juegos más originales y divertidos del pasado año. Si recuerdas las múltiples peripecias de Berk en su anterior aventura prepárate para apartar todas tus frustraciones, pues en este programa podrás hacer todo lo que deseaste sin conseguirlo en la primera parte.**

WISWIMES

Pedro José Rodríguez Larrañaga



te le ignoran. Cuentas con dieciséis vidas (un número muy informático) para completar la misión, representadas por unos muñequitos situados en la parte inferior de la pantalla que serán de color azul si el personaje seleccionado es Berk y amarillo cuando controles a Drut. Ten en cuenta que el marcador de vidas está compartido por ambos personajes y por tanto cada vez que Berk pierda una vida el marcador resultará decrementado y dicha pérdida quedará también reflejada cuando selecciones a Drut. Cuando Drut esté seleccionado, Berk permanecerá inmóvil pero en la situación inversa la rana continuará moviéndose por su cuenta buscando gusanos y lo mismo ocurrirá si, estando Drut seleccionado, dejas de moverlo. Controlar a la rana es un trabajo que requiere bastante práctica y habilidad, introduciendo

una nueva y divertida dimensión al juego.

### Primera fase

Asistimos impotentes a la escena del secuestro y observamos cómo la trampilla se vuelve a cerrar. Selecciona a Berk y atraviesa la pantalla de derecha a izquierda, con lo que conseguirás que la trampilla vuelva a abrirse. Coge a Drut y, sin pensártelo dos veces, arrójate por la trampilla abierta. La aventura ha comenzado.

Tras la aparatosa caída selecciona a Drut y avanza dos pantallas a la izquierda para intentar descolgar la llave. Para ello es necesario colocarse exactamente debajo de ella sobre la línea más lejana de profundidad y saltar hacia arriba hasta conseguir la suficiente altura para hacerla caer. En esta pantalla un gigantesco murciélago verde intentará impedir la labor de Drut colocándose en su vertical, por lo que tendrás que ser muy rápido para engañarle. En cualquier caso recuerda que Drut es inmune a todo tipo de ataques.

Una vez la llave esté en el suelo selecciona a Berk y tras evitar las arañas y el murciélago recógela y vuelve hacia la derecha, arrojándote al agujero. Utiliza a Drut para colocarte al borde del agujero y tomar la máxima altura para saltarlo sin caer en él. De todos modos si tienes la mala suerte de caer en el agujero es posible volver a subir utilizando el bloque de piedra como plataforma intermedia. En cualquier caso, una vez en la pantalla derecha utiliza a Drut para descolgar el caramelo rojo y empujalo hábilmente para que caiga al agujero.



En el agujero, Berk ha esperado pacientemente la llegada del caramelo rojo pero ahora ya puede salir de su encierro. Coge el caramelo y cómetelo, con lo que la pantalla parpadeará unos instantes. Este efecto tiene lugar cada vez que un objeto haya proporcionado un superpoder a Berk y el objeto se haya desvanecido. Recoge de nuevo la llave y pulsa la tecla de arriba. Ante tus atónitos ojos unas preciosas alas azules brotarán de la espalda de Berk y le permitirán elevarse y desplazarse a la pantalla derecha. El efecto de alas proporcionado por el caramelo rojo es limitado y pierde enseguida su efectividad, de hecho da tiempo justo para llegar a la pantalla derecha. Ignora el caramelo verde que se encuentra en el fon-



do del agujero, pues aunque proporciona el superpoder de saltos (permite que Berk dé unos enormes y graciosos saltos) no sirve para escapar del encierro. Como ocurre con todos los superpoderes cuando éstos se agoten el objeto que los produjo volverá a aparecer, por lo que si fallas en tu primer intento aparecerá un nuevo caramelo rojo para volverlo a intentar.

Una vez en la pantalla de la puerta simplemente debes abrirla, con lo que se pondrá de color blanco, y tras coger a Drut podrás pasar a la segunda fase.

### Segunda fase

Una exploración con Drut de las pantallas de la segunda fase indica que aparentemente sólo hay dos objetos visibles, una seta colocada a gran altura y un curioso cráter volcánico con ojos, ambos en el extremo izquierdo del mapa. Pero aunque utilices a

Drut para descolgar la seta y empujarla trabajosamente hasta Berk y éste la utilice no observarás ningún efecto aparente en nuestro azul amigo. ¿Qué ocurre? Y además, ¿dónde está la llave?

La respuesta a estas preguntas está mucho más cerca de lo que parece, exactamente encima de nuestras cabezas. Sobre el boquete que se observa en el techo de la pantalla inicial hay una nueva pantalla. Utiliza a la rana para saltar hasta ella y comprobarás que en la parte más alta está la tan deseada llave y debajo una seta idéntica a la otra. Drut no llega hasta la llave pero sí hasta la seta. Elévala, obteniendo así un superpoder de salto (los superpoderes de salto, a diferencia de los demás, son ilimitados y duran hasta que se recoja otro superpoder diferente).

El objetivo de Berk ahora es llegar hasta el extremo izquierdo, para lo cual deberá atravesar la pantalla de las estalactitas y las dos siguientes cada una de las cuales



cuenta con dos monstruos verdes que se mueven cíclicamente desde los extremos hasta el centro. Para llegar a nuestro objetivo la única solución es saltar sobre ellos utilizando el superpoder de salto recién adquirido, pero os aseguro que os costará más de uno y más de diez intentos calcular el momento y la intensidad de salto necesaria para pasar sobre los monstruos sin tocarlos. Una difícil prueba de habilidad sólo al alcance de los más expertos.

Una vez en la pantalla izquierda las cosas se ponen más fáciles. Recoge el cráter volcánico y observa que cada vez que lo sueltas o lo recoges lanza una disparo en vertical, por lo que no te resul-

tará difícil utilizar sus disparos para destruir los cuatro molestos monstruos (es imposible volver saltando y a la vez llevar el cráter en las manos). Una vez en la pantalla inicial deposita el cráter bajo el boquete y espera a que lance un disparo, disparo que hará caer la llave de la pantalla superior. Abre la puerta y recoge a Drut para pasar a la tercera fase.

### Tercera fase

Las cosas parecen fáciles, pues si utilizas a Drut para explorar comprobarás que la llave se encuentra a la vista en la pantalla del extremo derecho. Pero si seleccionas a Berk para intentar recogerla observarás alucinado que una pantalla antes de llegar a la llave una gigantesca máscara amarilla (lo de gigantesca en este caso es rigurosamente exacto) se come a Berk como si fuera una aceituna (y lo de comer es también completamente fiel a la realidad). Muchas, muchas y muy retorcidas acciones tendrás que realizar para recoger una llave que parecía tan al alcance de la mano. En la pantalla de la máscara hay unos ojitos parpadeantes. Haz que Berk los recoja y colócate en la segunda pantalla bajo la apertura del techo. Selecciona a Drut y utiliza el bloque de piedra como plataforma para saltar primero hacia él y luego hacia arriba a la izquierda. Coloca a Drut exactamente en el extremo izquierdo, bajo una estrecha apertura en el techo y comienza a saltar en vertical a gran altura para evitar que Drut se escape.

Rápidamente selecciona a Berk y eleva los ojitos, consiguiendo así el superpoder de ingravidez que permitirá a Berk flotar hasta la pantalla superior y chocar en el techo, donde permanecerá inmóvil. El superpoder de ingravidez es bastante corto y no permite a Berk moverse conscientemente, por lo que la colaboración de Drut será una vez más crucial. En cuanto Berk llegue al techo y permaneciendo en el extremo izquierdo toma toda la altura posible

y lanza a Drut hacia la derecha. La rana golpeará a Berk y los desplazará hacia la derecha, de modo que cuando nuestro amigo pierda la ingravidez caerá sobre el duro suelo.

Una pantalla más a la derecha observaremos tres marcos de cuadro vacíos y otros tantos muñecos en el suelo. Ahí donde lo veís esta pantalla encierra en sí un verdadero juego. Observa los colores de los marcos (blanco, amarillo y rojo) y que las cabezas de los muñecos alternan entre azul oscuro y uno



de estos tres colores. En cuanto se escuche un chasquido en pantalla tendrás un muy reducido tiempo para colocar cada muñeco en el marco que por su color le corresponde, pues en cuanto el tiempo se agote y se escuche un nuevo chasquido los muñecos cambiarán de color y tendrás que volver a empezar. Para colmo de males un brazo mecánico bajará del techo en cuanto permanezcas unos instantes parado. Las dos primeras veces que te coja te dejará caer sin más, la tercera te arrojará a la pantalla derecha (utiliza los ojitos de dicha pantalla que proporcionan unas cortas alas para volver) y la cuarta vez te arrojará por uno de los agujeros hasta el piso inferior. Si a pesar de todos estos inconvenientes consigues colocar cada muñeco en su marco y como recompensa unos nuevos ojitos caerán desde el techo.

Recoge los ojitos pero no los uses, de momento te bastará con saber que proporcionan alas. Déjate caer por donde viniste (no por el extremo derecho) y selecciona a Drut para arrastrar la pesa roja hasta la pantalla de la llave, dejando de empujarla en cuanto entres en la pantalla. Camina con Berk hasta la pantalla del monstruo pero no pases de la mitad de la misma, activa las alas y tras tomar la máxima altura sin

chocarte con el techo atraviesa la tan temida pantalla sobre las narices del monstruo amarillo. Nada más llegar a la pantalla

de la llave déjate caer. Todas estas preocupaciones sobre el sitio en el que debes hacer aterrizar a Berk y depositar la pesa se deben a la trampilla azul que se encuentra en el centro de dicha pantalla. Si Berk la pisa o cae sobre ella desde el piso superior la trampilla se elevará de repente y Berk saldrá despedido justo sobre las fauces del monstruo amarillo con la pérdida inmediata de una vida y todo el esfuerzo realizado. Coge la pesa roja que Drut dejó previamente y podrás atravesar la trampilla sin problemas.

Ya falta poco. Utiliza a Drut para descolgar la llave y haz que Berk deposite uno tras otro los ojitos de esa pantalla y la llave en el nivel más cercano de profundidad para que Drut los arrastre al extremo izquierdo de la pantalla. Con la pesa en las manos atraviesa de nuevo la trampilla. Deja la pesa y coge los ojitos. Haz que Drut arrastre la llave hasta la puerta. En el punto más a la izquierda de la pantalla de la llave haz que Berk active los ojitos y acto seguido corre hacia la izquierda sin perder un instante. Los ojitos proporcionan un superpoder de invisibilidad que da el tiempo justo para pasar delante del monstruo amarillo sin que éste nos coma. Por fin puedes abrir la puerta y pasar con Drut al último nivel.

#### Cuarta fase

Recoge el pequeño cañón y deposítalo bajo una de las goteras de la pantalla derecha para que se cargue y comienza a disparar. Recoge la salchicha y actívala, obteniendo así un superpoder de salto. El horrible pájaro que secuestró a Boni pulula por las pantallas de nuevo sin cabeza. ¿Dónde estará la pobre calavera? Evitando el pájaro y las goteras salta a la pantalla derecha, donde una nueva gotera y un gran esqueleto armado con una bayoneta son los enemigos a evitar. Aunque no lo parezca es posible saltar sobre el esqueleto colocándote en el lugar preciso y obteniendo la máxima altura, con lo que

Berk tendrá por fin acceso a las dos últimas pantallas. Una vez cargado el cañón (para ello Berk debió depositarlo en el nivel de profundidad más cercano) utiliza a Drut para empujar el cañón hasta el extremo derecho de dicha pantalla, dentro de un momento sabréis su utilidad.

En las dos últimas pantallas observaréis muchas cosas. En la pantalla inferior una salchicha azul y una mortífera serpiente, así como un fantasma que se desplaza entre esta pantalla y la superior, y en esta última, sobre otra salchicha azul, una calavera amarilla idéntica a Boni. Pero Boni era blanco... ¿Qué está pasando?

Vayamos por partes. Cada vez que caigas al agujero utiliza la salchicha azul para conseguir alas que te impulsen a la parte derecha de la pantalla superior. En cuanto llegues coge la otra salchicha y actívala, cogiendo a continuación la calavera amarilla y levantando el vuelo hacia la pantalla del esqueleto, tomando para ello toda la altura posible.

Ten cuidado con las salchichas azules, pues la del agujero tiene efectos muy limitados y, si la utilizaras para volver a la pantalla del esqueleto, perdería sus poderes en ella con lo que te quedarías encerrado. Con el poke de inmunidad tal circunstancia sería mortal al no poder salir de allí ni perder vidas para volver al principio. Volviendo a lo nuestro, con la calavera amarilla en las manos deja de volar en cuanto pases al esqueleto.

Al ver la calavera amarilla el esqueleto variará sensiblemente su conducta y en vez de dar pasos hacia adelante y hacia atrás comenzará a avanzar hacia la izquierda. Es ahora cuando entra en acción el cañón que habíamos dejado preparado previamente. Tendrás que tener bastante suerte para que un disparo del cañón impacte en el esqueleto cuando este último, tras haber avanzado hacia la izquierda, se encuentre en su línea de tiro. En ese momento el esqueleto será des-

truido y su calavera caerá al suelo. ¡Es Boni!

Por fin hemos rescatado a nuestro amigo, pero aún nos quedan cosas que hacer. Utiliza a Drut para descolgar la llave a partir del agujero. Haz que Berk caiga también al agujero y en dos viajes, utilizando la salchicha azul, trasladada a la llave y a Drut al extremo izquierdo de la pantalla superior. Haz que Drut empuje primero a Boni y luego la llave hasta la pantalla de la puerta, si bien ahora la forma de realizar las últimas acciones no es en absoluto fija. Vigilando que Drut no caiga al agujero saca a Berk del mismo, y tras coger la otra salchicha, vuela de un tirón más allá de la pantalla difunto esqueleto. Abre la puerta con la llave y estando Drut en la pantalla coge a Boni en manos de Berk y atraviesa la puerta con él.

¡Sorpresa! Uno tras otro los tres amigos caen desde el aire a la pantalla inicial, a la pantalla de la famosa trampilla. Pero esta vez la trampilla permanece cerrada, ya nunca más se abrirá para permitir la aparición de las diabólicas criaturas de los sótanos. Hogar, dulce hogar.

#### Cargador de Spectrum

El cargador de Spectrum que os ofrecemos proporciona

#### SPECTRUM

##### LISTADO 1

```

10 REM Through the trap door
20 REM Pedro José Rodríguez-BZ
30 PAPER 0 INK 7 BORDER 0
LEAP 26598 LOAD "CODE 65000" P
OKE 23658 B CLR
40 INPUT "¿ides infinitas?"
LINE AS: IF AS(1) (<"S") THEN POKE
65056 0
50 INPUT "¿Inmue a los enemigos
s?" : LINE AS: IF AS(1) (<"S") THE
N POKE 65061 0
60 INPUT "¿Inmue a los enemigos en la t
ercera fase?" : LINE AS: IF AS(1)
(<"S") THEN POKE 65064 0
70 INPUT "¿Ver final del juego?"
: LINE AS: IF AS(1) (<"S") THEN
POKE 65069 0
80 PRINT BRND:"Inserta cinta o
riginal..." : PAUSE 100 : INK 0 : P
OKE 23624 0 : CLEAR : RANDHIZE U
SR 65000
90 CLEAR : SAVE "TRAPbas" : LINE
10 : SAVE "TRAPbin" : CODE 65000 73
: VERIFY "" : VERIFY "" : CODE

```

##### LISTADO 2

línea	datos	control
1	DD210000CD5605CD5605	846
	CD5605CD5605DD21009C	1066
	11001B3EFF37CD560521	745
	409C1100400101BFD80	742
	DD217069115C803EFF37	1088
	CD5605FF0298403F0582	1151
	DD0132E1953E18321067	1185
0	C3988500000000000000	100

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

**DUMP: 40.000**  
**N.º DE BYTES: 73**

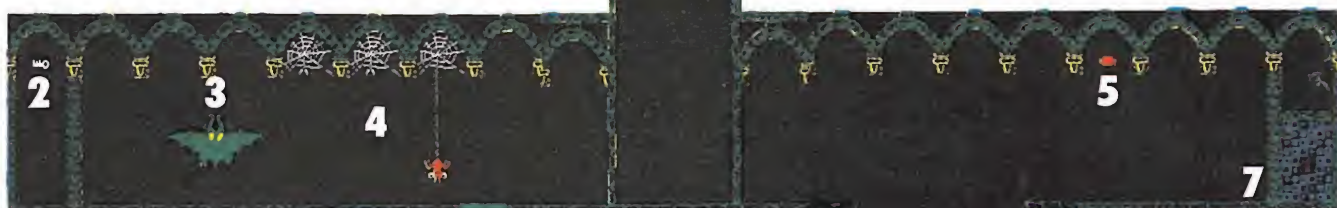


na vidas infinitas, inmunidad a los enemigos, eliminar los enemigos de la tercera fase y ver el final del juego nada más comenzar la partida. Si utilizáis el poke de inmunidad os recomiendo colocar también el de eliminar enemigos de la tercera fase, pues si el monstruo amarillo se come a Berk siendo éste inmune, Berk se volverá invisible y será imposible continuar la partida. Quitando los enemigos de la tercera fase no se podrá jugar al juego de los marcos, bastará con coger limpiamente la llave sin mayor complicación.

### OBJETOS:

1. Salida.
2. Llave.
3. Murciélago.
4. Arañas.
5. Caramelo rojo.
6. Caramelo verde.
7. Puerta.
8. Pesa.
9. Ojitos.
10. Brazo de mecánico.
11. Marcos.
12. Muñecos.
13. Ojitos.
14. Máscara.
15. Trampilla.
16. Seta.
17. Cráter.
18. Monstruos verdes.
19. Estalactitas.
20. Ave sin cabeza.
21. Cañón.
22. Goteras.
23. Salchicha roja.
24. Salchicha azul.
25. Calavera amarilla.
26. Fantasma.
27. Serpiente.

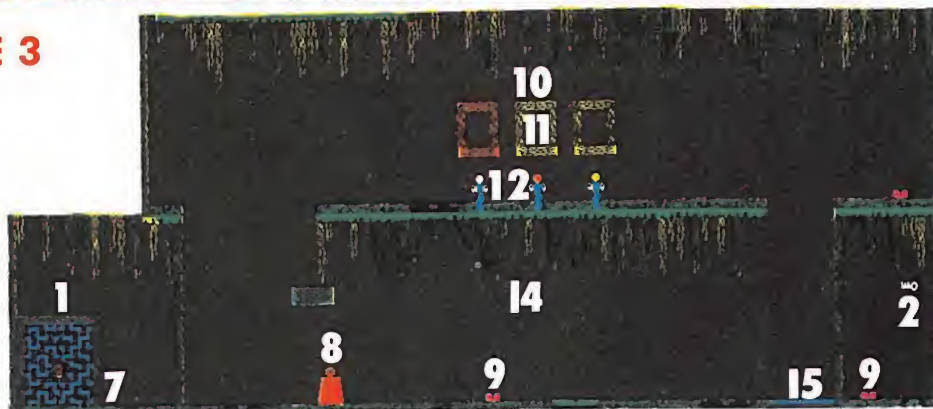
### FASE 1



### FASE 2



### FASE 3



### FASE 4



POKES DE THROUGH THE TRAP DOOR

Vidas infinitas: POKE 47492,0

Inmune a los enemigos: POKE 53723,20 1

Sin enemigos en la tercera fase: POKE 39137,20 1

Ver final del juego: POKE 34589,24

Sin efectos sonoros: POKE 59725,20 1



875  
pts

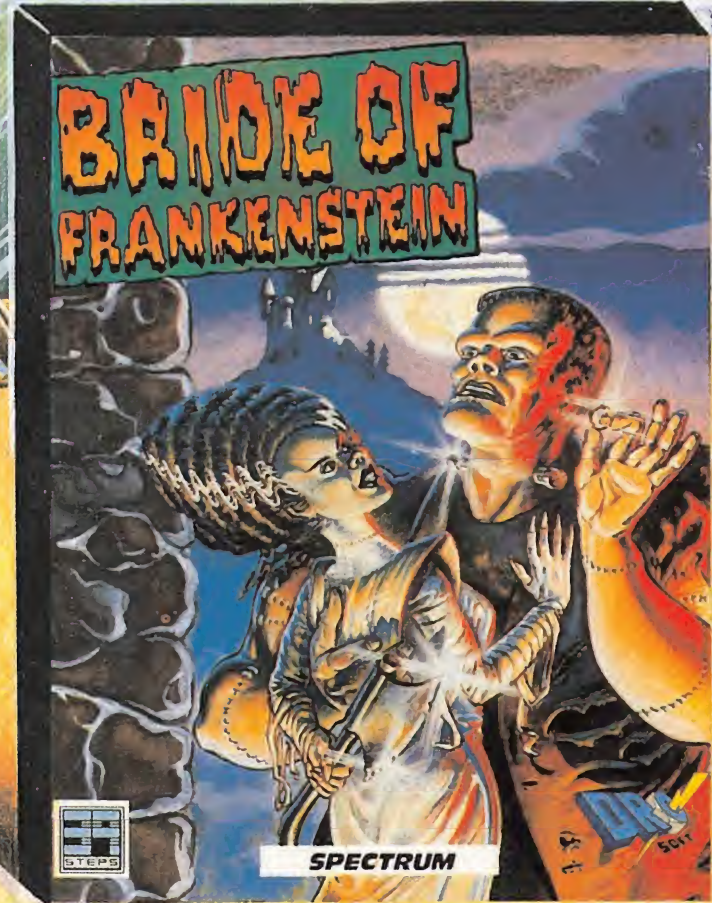
SON...  
¡¡GENIALES!!



**STARFOX**

Después de muchas guerras, los ocho planetas del sistema Hyturiiano, han firmado la paz. Para sellar el pacto, han construido un muro cúbico de antimateria, pero algo o alguien lo ha traspasado. Sólo hay una nave capaz de repeler la agresión: el "STARFOX"; la salvación del sistema está en tus manos.

C-64, Spectrum, Amstrad



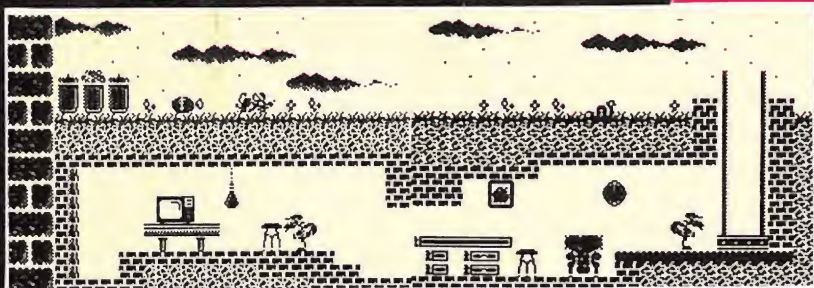
**BRIDE OF FRANKENSTEIN**

Es medianoche, fuera, una terrible tormenta rasga la oscuridad. Estás completamente sólo en el castillo de Frankenstein. Tu tarea es revivirle, y... mientras buscas sus pulmones, corazón, cerebro, etc. entre las habitaciones, pasillos, criptas, laboratorios y cementerio. ¿Quién sabe, con qué sorpresas te puedes encontrar?...

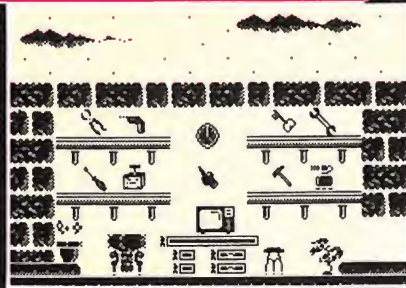
C-64, Spectrum, Amstrad



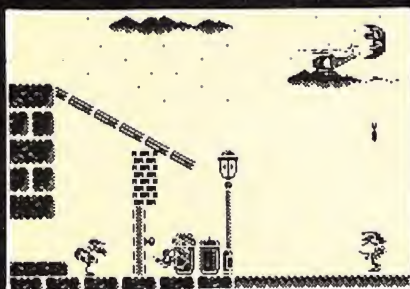
# Goody



Goody dispuesto a dejar de ser pobre decide un día salir de su casa en busca de fortuna.



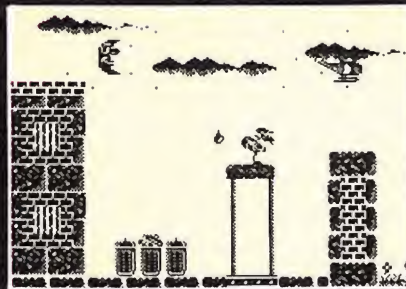
En la ferretería compra herramientas para realizar el más increíble robo de la historia.



Billy el barriobajero le sorprende al salir de la tienda y le roba su ínfimo capital.



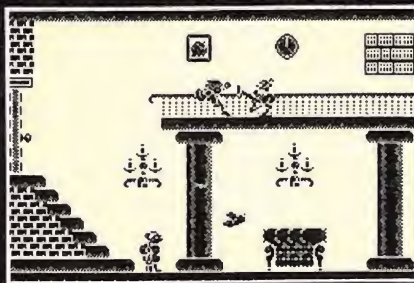
En las alcantarillas encontramos un pez saltador que estorba nuestro paso. Intentamos atizarle un ladrillazo, pero es inmune.



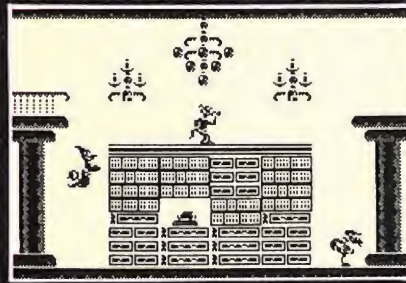
Hasta la luna intenta impedir el paso por algunas de las pantallas arrojándole gotas de luna.



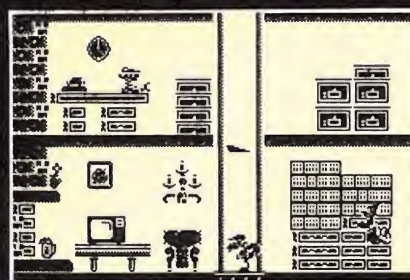
Por si esto fuera poco se encuentra con un gorila que le aprieta el cuello hasta casi eliminarle.



Al entrar en la mansión el mayordomo chino arremete a patadas para expulsarle de allí.



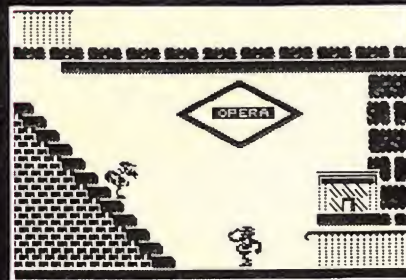
También el fantasma de los antepasados de la mansión decide que no es bien recibido.



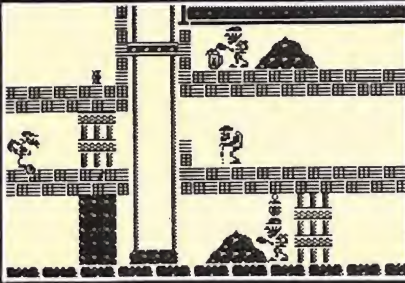
Al llegar a la planta de arriba un secretario no para de lanzarnos aviones envenenados.



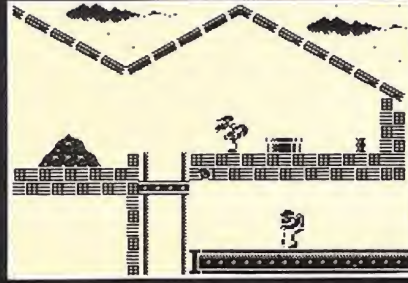
Por fin encontramos un objeto interesante: una riquísima jarra de cerveza para recobrar energía.



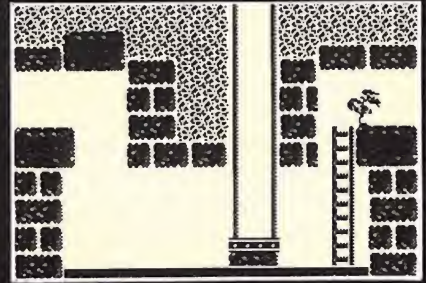
Al coger el metro un policía se lanza contra nosotros con tal fiera que más que pelo sólo tenemos chichones.



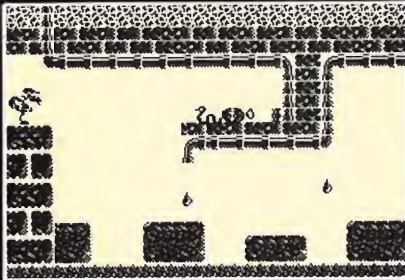
En la obra, para no ser menos, los obreros lanzan paladas de tierra contra nosotros.



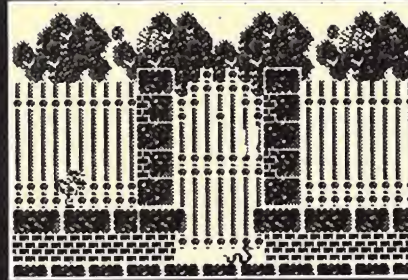
Al recoger una especie de cilindro descubrimos que éstos encierran cada uno de los 13 números de la combinación de la caja fuerte.



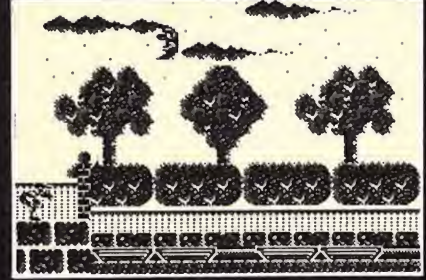
De pronto encontramos en nuestra mochila una escalera con la que podremos pasar algunos de los obstáculos.



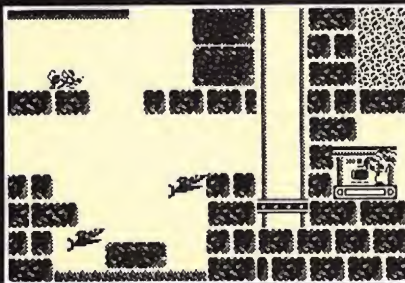
Sin dinero no es posible comprar herramientas, por eso debemos intentar recoger el máximo que podamos.



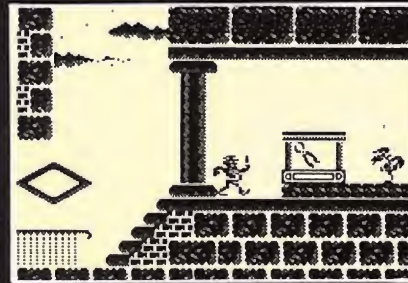
Ya estamos más cerca del banco. En la puerta del Retiro deberemos esquivar a la serpiente.



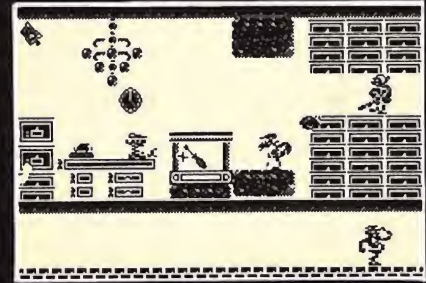
En el lago tenemos que saltar sobre las barcas evitando caerlos al agua.



Una de las primeras herramientas que debemos colocar se encuentra en las cloacas; es el soplete con el que abriremos el último obstáculo.



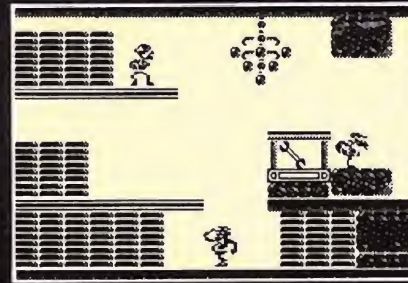
En la puerta del banco, al dejar los alicates, abriremos todas las puertas.



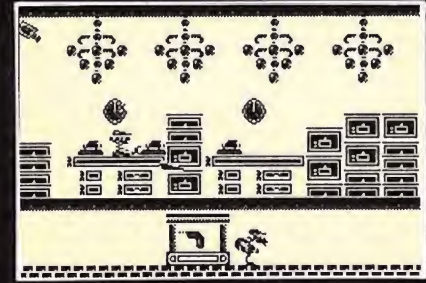
La siguiente herramienta a colocar es el destornillador. Cuando nos situemos en el lugar donde se depositan las herramientas seremos invulnerables.



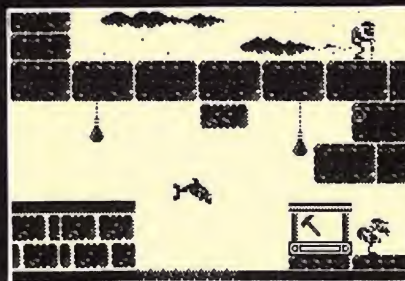
El siguiente objeto que debemos dejar es el detonador, procurando evitar al lanzador de lingotes.



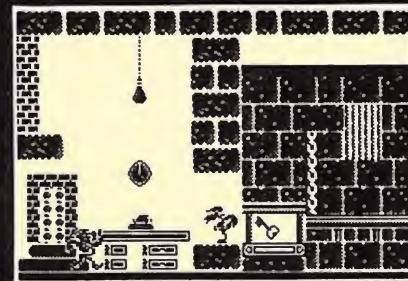
La llave de tuercas abrirá la siguiente fortaleza. No debemos equivocarnos, ya que si un objeto se coloca en otro orden iremos a la cárcel.



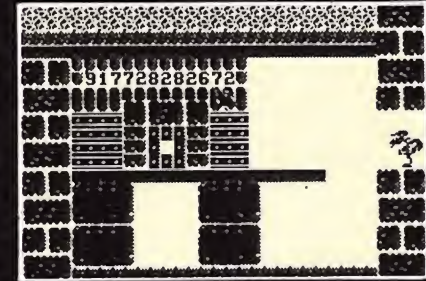
Si entramos en el banco desde las alcantarillas deberemos llevar con nosotros la máquina de taladrar.



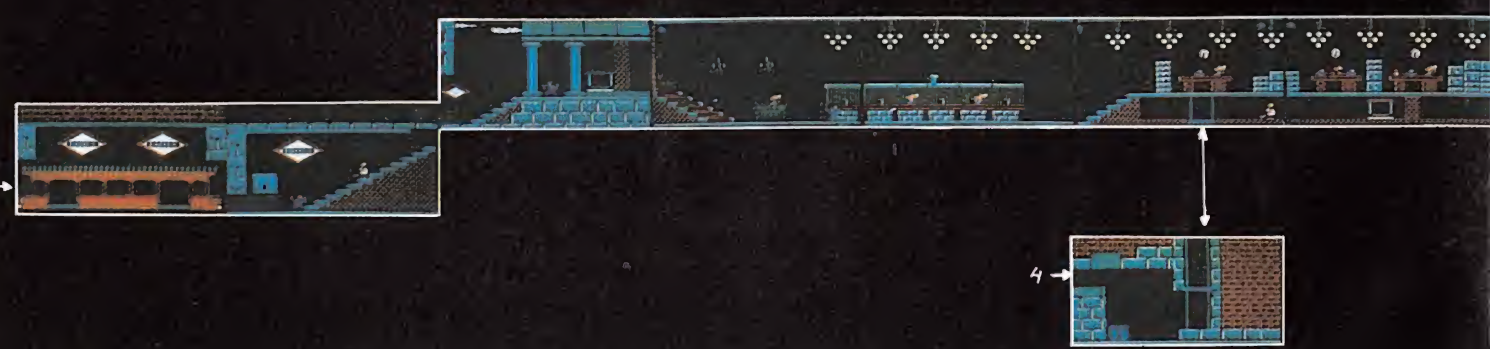
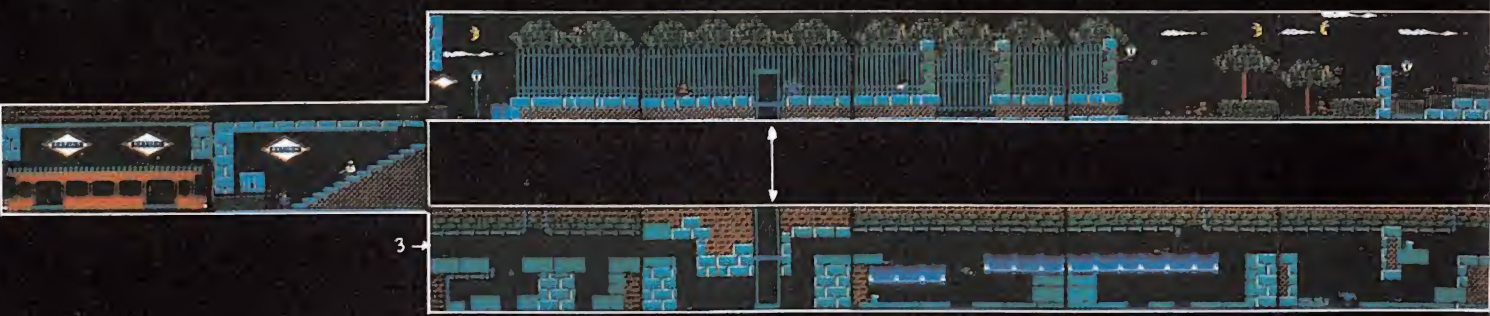
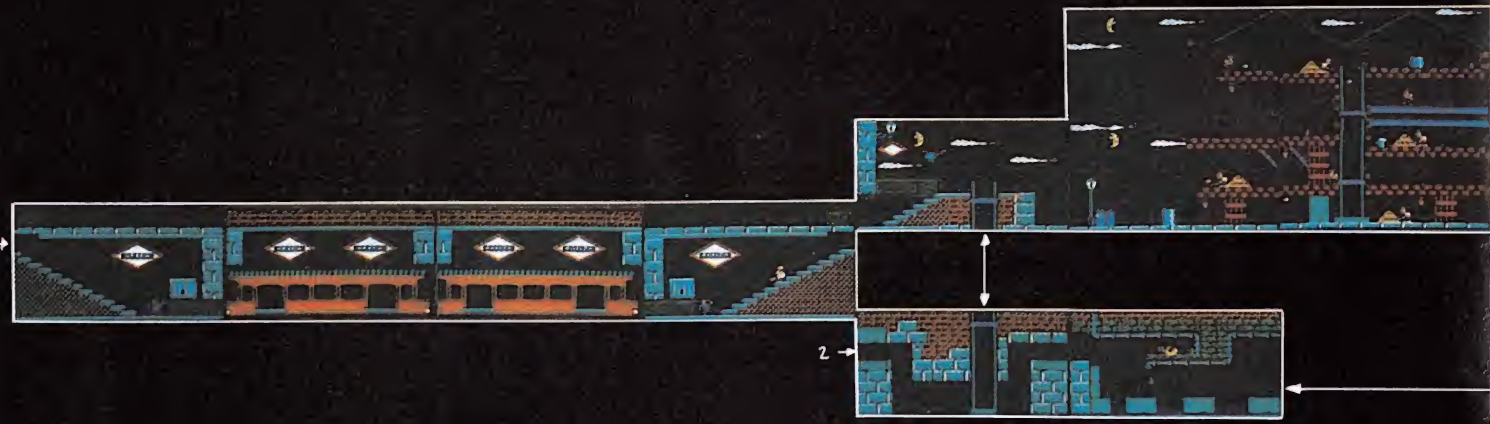
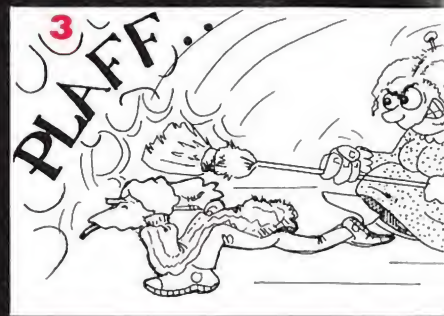
La última tapia la abriremos con ayuda del martillo. En esta pantalla hay que extremar las precauciones con el pez.

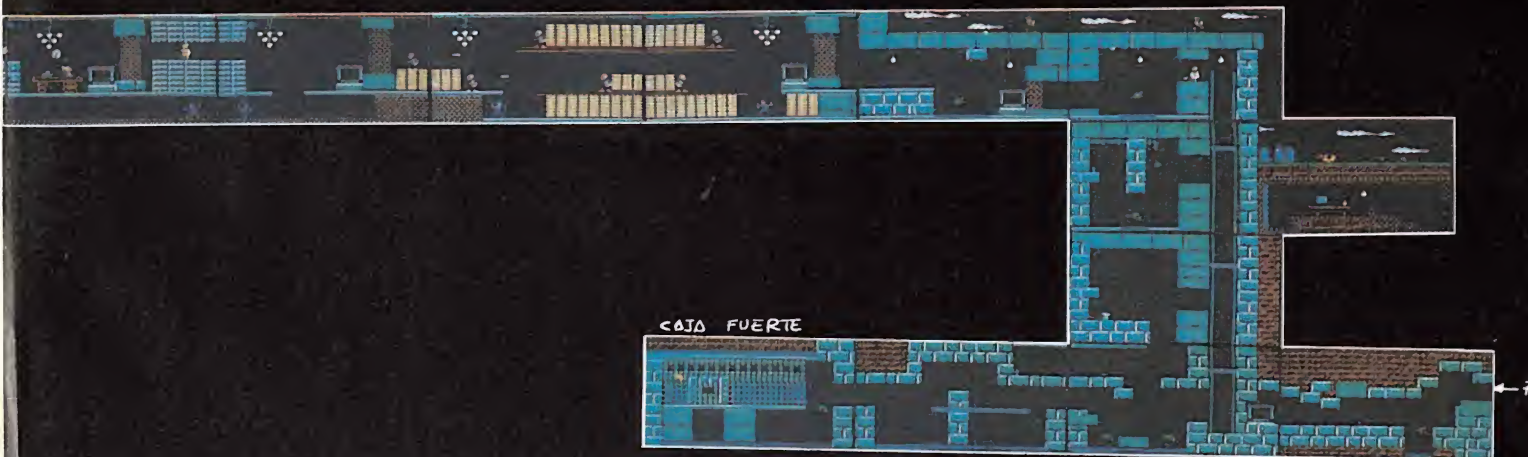
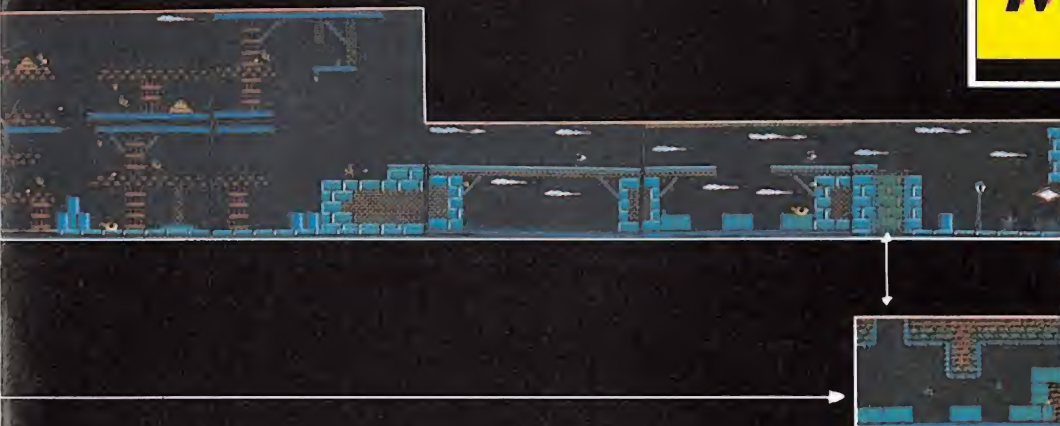


Si caemos en la cárcel podemos evadimos de ella si llevamos la llave en nuestro poder.



Al fin hemos llegado a la caja fuerte, introducimos la combinación y descubrimos su contenido.





CAJA FUERTE

7

## AMSTRAD

```

5 MEMORY &3FFF:LOAD*",&4000
10 dirbuf=&5070
20 MODE 2:FOR n=0 TO 18:POKE dirbuf+n,0:
NEXT
40 RESTORE 190:j=&4FFF
50 READ n:IF n<>-1 THEN j=j+1:POKE j,n:G
OTO 50
60 RESTORE 90:FOR n=0 TO 20:READ a$:PRIN
T n+1;a$:NEXT
70 LOCATE 1,22:INPUT "introduzca opcion:
";a:GOSUB 110
80 LOCATE 20,22:PRINT "          ":GOTO 70
90 DATA " LANZADOR DE ORO"," GORILA","
GUSANO GUSTAVO"," PEZ GANDOLFO"," MA
RIA DE LAS LIMPIEZAS "," LA LUNA"," HE
LICOPTERO"," CAMARA DEL BANCO"," RATA
GODOFREDA"," GOTA DE CLOACA"," MACARRA","
" MAYORDOMO"," MARTILLO NEUMATICO"
100 DATA "RATA DE CUBO"," POLICIA RODRIG
UEZ"," PALERO OBRA"," LANZADOR DE AVIONE
S"," AVISPAS"," FANTASMA"," TODO!!!!","
CARGAR GOODY"
110 IF A>21 OR A<1 THEN RETURN
120 IF A=20 THEN FOR A=0 TO 18:GOSUB 160
:NEXT:GOTO 140
130 IF A<>21 THEN GOTO 150
140 CALL &5000
150 A=A-1
160 POKE dirbuf+A,&FF
170 RETURN
190 DATA 243,33,0,80,17,0,3,1,134,0,237,
176,195,15,3,33
191 DATA 0,64,17,0,1,1,0,2,237,176,33,35
,3,34,77,1
192 DATA 195,0,1,6,19,221,33,112,3,221,2
03,0,126,40,20,62,19
193 DATA 144,135,95,22,0,33,74,3,25,126,
35,102,111,54,246,35
194 DATA 54,127,221,35,16,226,195,0,4,15
7,168,161,168,173,168,177
195 DATA 168,179,168,185,168,193,168,195
,168,197,168,205,168,207,168,209
196 DATA 168,211,168,221,168,223,168,225
,168,229,168,233,168,235,168
197 DATA -1
    
```



## MSX

```

1 CLEAR 200,&H9000:KEY OFF:SCREEN 0:BL
OD "CAS:"
3 DIRPOK=&H87F
4 FOR N=0 TO 18:POKE DIRPOK+N,0:NEXT
5 RESTORE 1000:J=&4FFF
6 READ N:IF N<>-1 THEN J=J+1:POKE J,N:
GOTO 6
10 RESTORE 40:FOR N=0 TO 20:READ A$:PR
INT N+1;A$:NEXT
20 LOCATE 1,22:INPUT "introduzca opcio
n:";A:GOSUB 100
30 LOCATE 20,22:PRINT "          ":GOTO 20
40 DATA " LANZADOR DE ORO"," GORILA
"," GUSANO GUSTAVO"," PEZ GANDOLFO","
" ARIA DE LAS LIMPIEZAS"," LA LUNA","
" HELICOPTERO"," CAMARA DEL BANCO","
" RATA GODOFREDA"," GOTA DE CLOACA","
MACARRA"," MAYORDOMO KARATEKA"," MARTI
LLO NEUMATICO"
41 DATA " RATA DEL CUBO"," POLICIA ROD
RIGUEZ"," PALERO OBRA"," LANZADOR DE A
VIONES"," AVISPAS"," FANTASMA"," TODO!
!!!"," CARGAR GOODY"
100 IF A>21 OR A<1 THEN RETURN
101 IF A=20 THEN FOR A=0 TO 18:GOSUB 1
00:NEXT:GOTO 103
102 IF A<>21 THEN GOTO 104
103 DEF USR 0=&HES00:PRINT USR0(0)
104 A=A-1
110 POKE &H87F+A,&FF
112 RETURN
1000 DATA 62,195,50,220,145,33,14,229,
34,221,145,195,0,144,6,19,221,33,127,2
40,221,203
1010 DATA 0,126,40,20,62,19,144,135,95
,22,0,33,53,229,25,126
1020 DATA 35,102,111,54,244,35,54,134,
221,35,16,226,195,3,1,32
1030 DATA 95,36,95,40,95,52,95,54,95,6
0,95,60,95,70,95,72
1040 DATA 95,80,95,82,95,84,95,86,95,9
6,95,98,95,100,95,104
1050 DATA 95,100,95,110,95,-1
    
```

# Goody



## SPECTRUM

```

5 RESTORE 1000: LET J=65023
6 READ N: IF N<>-1 THEN LET J
=j+1: POKE J,N: GO TO 6
8 LET dir=j+1: FOR n=0 TO 18:
POKE dir+n,0: NEXT n
10 RESTORE 40: FOR n=0 TO 20:
READ a$: PRINT n+1;a$: NEXT n
20 INPUT "introduzca opcion:";
a: GO SUB 100
30 PRINT "          ": GO TO 20
40 DATA " LANZADOR DE ORO","
GORILA"," GUSANO GUSTAVO"," P
EZ GANDOLFO"," ARIA DE LAS LIMP
IEZAS"," LA LUNA"," HELICOPTER
O"," CAMARA DEL BANCO"," RATA
GODOFREDA"," GOTA DE CLOACA"," M
ACARRA"," MAYORDOMO KARATEKA"," M
ARTILLO NEUMATICO"
41 DATA " RATA DEL CUBO"," POL
ICIA RODRIGUEZ"," PALERO OBRA","
LANZADOR DE AVIONES"," AVISPAS","
" FANTASMA"," TODO!!!!"," CARG
AR GOODY"
100 IF A>21 OR A<1 THEN RETURN
101 IF A=20 THEN FOR A=0 TO 18:
GO SUB 100: NEXT A: GO TO 103
102 IF A<>21 THEN GO TO 104
103 PRINT "introduzca el original
despues del Basic": PAUSE 100: R
ANDOMIZE USR 65024
104 LET A=A-1
110 POKE dir+A,255
112 RETURN
1000 DATA 243,49,255,255,33,0,64
,17,1,64,1,253,169,54,0,237,176,
221,33,0,64
1010 DATA 17,0,190,62,255,55,20,
8,21,219,254,31,230,32,246,2,79,
191,205,107,5,175,211,154,6,19,
1020 DATA 221,33,122,254,221,203
,0,126,40,20,62,19,144,135,95,22
,0,33,64,254,25,126,35,102,111
1030 DATA 54,21,35,54,201,221,35
,16,226,195,0,91,2,137,6,137,18,
1040 DATA 40,137,42,137,50,137,5
2,137,54,137,56,137,68,137,68,13
7,70,137,74,137,78,137,80,137,-1
    
```



## VIDAS INFINITAS

En cualquier versión  
pulsar las teclas  
G,O,D,Y.



# PARIS DAKAR



EL GRAN DESAFÍO

**ZIGURAT**

**SPAIN**

# HYBRID

PABLO ARIZA

**H**ace mucho tiempo, cuando la Tierra estaba en paz, en los tiempos del legendario Imperio, los aliens llegaron de nadie sabe dónde y quebraron la calma del planeta. Al principio sembraron el caos y la destrucción por doquier, pero enseguida, los científicos reaccionaron y lograron apresar a los aliens en una prisión galáctica a prueba de huida. No pudieron destruirlos, pero sí retenerlos y anular sus poderes mentales.

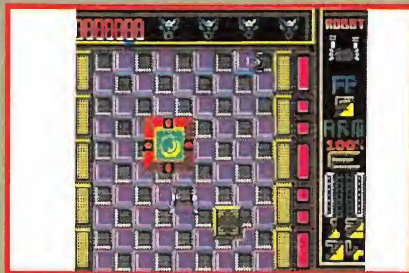
Después vinieron los años oscuros, la lucha por el poder, y nadie se acordó ya de los aliens en su prisión espacial. Sin embargo, su poder fue creciendo lentamente, y con él su deseo de venganza hacia la raza inferior que los confinó en aquel lugar. Ahora su fuerza y su odio son tan intensos que si no actuamos rápidamente, conseguirán escapar de la prisión, y entonces...

La única forma de evitarlo es destruirlos antes de que salgan de la prisión. La tecnología armamentística ha avanzado mucho desde los tiempos del Imperio, y el máximo exponente de esta tecnología son los hybrids: tres prototipos experimentales mitad orgánicos, mitad máquinas, que tienen una potencia de fuego increíble, amén de otras muchas facultades. Pero lo que los hace realmente especiales es su capacidad de unirse los tres en un solo ser superpoderoso. Si ellos no pueden vencer a los aliens bajo tu control mental, nadie lo hará, así que más vale que no falles.

## El juego

El problema principal es, en realidad, lograr llegar hasta los aliens. La

**La Tierra está en peligro. Si los alienígenas logran escapar de la prisión, su venganza será terrible... y nuestro planeta es su objetivo. Menos mal que aquí están los Hybrids para enfrentarse a ellos. Gobernándolos con tu mente conseguirás vencerlos y salvar a la Tierra de la destrucción.**



prisión estaba diseñada no sólo para que nadie pudiera salir, sino también para que nadie pudiera entrar. La tarea será ardua. Habremos de esquivar disparos, destruir cañones, evitar minas, usar las cápsulas de teletransporte y conseguir llegar sin perdernos a una de las cuatro células de fusión que hay en el complejo. Cuando los tres híbridos entran en una de estas células, se fusionan en uno solo y son transportados a la celda de uno de los aliens. Si logramos destruirlo, haremos lo propio con cada una de las otras células. Hay que tener en cuenta que cada alien es más poderoso que el anterior, ya que utiliza la energía de su compañero muerto. Cuando hayamos hecho esto cuatro veces, habremos acabado nuestra misión. Suena fácil, pero no lo es.

## Los hybrids

Hay tres hybrids, cada uno con sus características especiales. Para poder terminar el juego necesitaremos usar los tres.

El **Robot** es el más grande y el más potente. Normalmente, le usaremos para abrir camino a los otros dos, destruyendo las defensas de la prisión.

El **Cerebro**, con menos potencial armamentístico, tiene, sin embargo, una gran velocidad, además de la capacidad de teletransportarse a sí mismo y a sus compañeros a otro punto de la misma pantalla, lo que nos resultará imprescindible para terminar el juego.

El **Xylon**, tampoco es muy potente, pero tiene acceso al ordenador de la prisión y por ello puede abrir algunas puertas o puentes que nos permitirán acceder a determinados lugares.

Además, cada hybrid puede usar algunas cápsulas de teletransporte, que se encuentran por el complejo, específicas y distintas para cada uno.

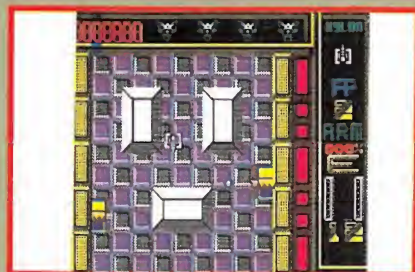
## Estrategia de juego

Con ayuda del mapa, el juego se simplifica bastante. Hemos de encontrar el camino más corto a la célula de fusión a la que nos dirijamos sin importar el orden en que recorramos dichas células.

Algunas veces el camino será distinto para los tres hybrids, pues cada uno tendrá que usar las cápsulas de transporte que le correspondan. En general lo mejor es llevar primero hasta allí al Robot y a Xylon. Después llevamos al Cerebro, que no tendrá ningún problema gracias a su habilidad de atravesar barreras. Todo esto hay que hacerlo, naturalmente, evitando los continuos ataques que recibimos de todas partes.

## El mapa

En el mapa está indicada la ubicación de todas las células de fusión,



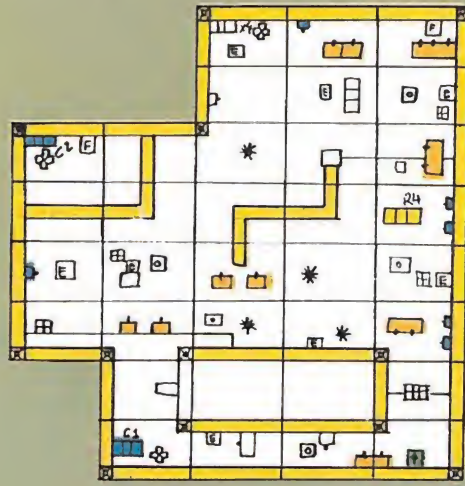


cañones, bonos, puentes, etc. Para abrir un puente deberemos tener una «llave» y llevarla hasta una «cerradura». Esto sólo puede hacerlo Xylon.

Igualmente se encuentran señaladas las cápsulas de teletransporte y

el hybrid al que corresponden. Por ejemplo, si vemos una en la que se indica «x3», ésta trasladará al Xylon hasta la otra cápsula señalada con «x3».

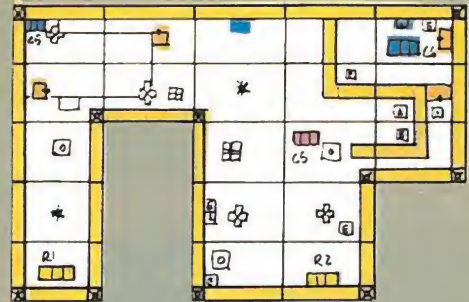
Hay algunas zonas del mapa a las que sólo podemos acceder teletransportándonos, así que el uso de las cápsulas es imprescindible.



	Transporte robot
	Transporte xilon
	Transporte cerebro
	Mina
	Mina de tiempo
	Armas, fuego y energía
	Puente
	Llave y cerradura
	Célula
	Alien

### El cargador de Spectrum

El cargador nos ofrece varias posibilidades, con las que terminar el juego es coser y cantar:

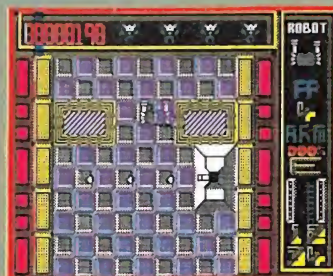


## COMMODORE

```

10 REM *** CARGADOR HYBRID
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=288T0331:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<>4967THENPRINT"ERROR EN DATAS..":STOP
30 INPUT"ENERGIA INFINITA (S/N)";E$:IFE$="N"THENPOKE315,44
40 INPUT"SIN SALIR BICHOS (S/N)";B$:IFB$="N"THENPOKE318,44
50 INPUT"SIN DISPAROS ENEMIGOS (S/N)";D$:IFD$="N"THENPOKE323,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE HYBRID Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,32:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,46,160,1,142,243,3,140,244,3,96,162,57,160,1,142
110 DATA 155,200,140,156,200,96,169,44,141,180,19,141,63,73,169,96,141,100,67
120 DATA 76,96,19,70,86,67
    
```

poke \$13b4,\$2c ... energia infinita  
 poke \$492f,\$2c ... sin salir bichos  
 poke \$4364,\$60 ... enemigos sin disparar  
 sys \$1360 ... arranque



— Sin tope de escudo: permite que podamos acumular hasta un 255 por 100 de escudo (ARM) en lugar del 100 por 100 normal.

— Sin tope de vida: permite que podamos acumular hasta 255 unidades de energía en lugar de las 160 normales (4 vidas).

— Sin tope de fuego: permite que el Xylon y el Cerebro puedan alcanzar la potencia:

— Fuego infinito. Nuestro poder de fuego no disminuye.

— Escudo infinito. No disminuye el escudo. Es una inmunidad parcial.

— Vida infinita. No perdemos energía. Inmunidad total.

— Vida. Energía inicial (0-255). Normal: 160.

— Escudo. Porcentaje de ARM inicial (0-255). Normal: 100.

— Fuego. Poder de fuego (0-5).

## SPECTRUM

### LISTADO 1

```

10 PAPER 0: BORDER 0: INK 7: C
LEAR 45999
20 LOAD ""CODE 46E3,169
30 CLS : LET A$="": FOR X=1 TO
3: LET B$=A$: READ A$,B,C
40 PRINT A$;" (S/N) ?": POKE 23
658,8
50 IF INKEY$("<") THEN GO TO 50
60 LET A$=INKEY$: IF A$("<")"N" A
ND A$(">")"S" THEN GO TO 60
70 IF A$="N" THEN POKE A,C: PO
KE B,C
80 NEXT X
90 IF A$+B$="NN" THEN INPUT "E
NERGIA ?":X: POKE 46125,X
100 CLS : PRINT "PON LA CINTA O
RIGINAL": LOAD ""CODE : CLS : RA
NDMIZE USR 46E3
110 DATA "FUEGO INFINITO",46149
,0,201
120 DATA "ARM INFINITO",46136,0
,33
130 DATA "ENERGIA INFINITA",461
39,46142,33
    
```

### LISTADO 2

línea	datos	control
1	3E02CD0116AF326B5CCD	921
2	C8CE10091108FF1600CD	938
3	9BCE3E083215FFCD6ECD	1277
4	3A00FEFE6420F63A01FF	1258
5	BA2805CD7ECE18EB0D2A	1274
6	CEBE2805CD7ECE18E0CD	1431
7	59CD057CE2104FF7E23	1245
8	3D20FC232323237E2B2B	697
9	2BE6073C3215FF147AFE	1062
10	2F20BEDD213ECD3EC932	1103
11	385BCD005B212CB411AD	890
12	5B012D00EDB03E3E3238	780
13	5BC3385B3EA032A9EE32	1162
14	B2EE32BBEAF329F6C32	1433
15	396C32DAA921D65EE521	1207
16	D558113F70010500EDB0	915
17	324570C93E0512060000	523

DUMP: 46.000  
 N.º DE BYTES: 169

Para teclear el Listado 2, es necesario utilizar el Cargador Universal de Código Máquina, que figura en esta misma revista.

## AMSTRAD

```

10 *****
20 * POKES HYBRID POR PABLO ARIZA *
30 *****
40 OPENOUT"d":MEMORY &15FF:CLOSEOUT:DIM
B$(3)
50 B$(1)="ROBOT":B$(2)="CEREBRO":B$(3)="
XYLON":D=&1800:L=190:RESTORE
60 READ A$:L=L+10:IF A$="*" THEN 120
70 CHECK=0:FOR X=1 TO LEN(A$)/2:B$="&"+
MID$(A$,2*X-1,2)
80 B=VAL(B$):CHECK=CHECK+B:POKE D,B
90 D=D+1:NEXT
100 READ SUM:IF SUM(<)>CHECK THEN PRINT "*"
* ERROR EN LINEA";L;"**":STOP
110 GOTO 60
120 MODE 2:FOR X=1 TO 6:READ A$
130 PRINT A$;" (S/N) ?":A$="":WHILE A$(<
">")"S"AND A$("<")"N":A$=UPPER$(INKEY$):WEND
140 FOR N=1 TO 3:READ D:IF D AND A$="N" T
HEN POKE D,&3A
150 NEXT:FOR X=1 TO 3:READ A$,D:A$=
A$+" DEL ":FOR Y=1 TO 3
160 PRINT A$;B$(Y);:INPUT N:POKE D+5*Y,N
:NEXT:NEXT
170 MODE 1:BORDER 0:LOCATE 10,3:PRINT "P
ON LA CINTA ORIGINAL"
180 LOAD"!HYBRID!":CLS:LOCATE 18,2:PEN 1
:PRINT"HYBRID":LOCATE 18,3:PRINT"-----"
190 WINDOW#1,15,27,10:WINDOW#2,15,27,
13,13:CALL &1800
200 DATA "3EC9321A16CD08163E3E321A163E
08324612CD1217CD8A163A3212BA2805CD7C1718
EACD1D17BE28", 3083
210 DATA "21C07C1718DFCD1217CD8A163A32
12BA2805CD7C1718DFCD1D17BE2805CD7C1718E4
CD7516CD5417", 3967
220 DATA "2135127E233D20FC232323237E2B
2B2BE6073C32461214FD15A16237EFE3B280723
7EFE16CA2E18", 3888
230 DATA "218618E5FDE53EC9323A01C30281
3E3A323A013EC9325F81CD3A0121080816052237
5A223B5A7A32", 2968
240 DATA "3A5A22485A224F5A7A324E5A7A32
1D5A32235A3EC932705A22835A22845A229B5A22
9C5A3EA0322B", 3256
250 DATA "233EA03234233EA0323D233E6432
2A233E3232333E32323C233E053229233E0232
32233E01323B", 2120
260 DATA "23C3251F", 298,"*"
270 DATA "SIN TOPE ESCUDO",&1898,&189B,&
189F
280 DATA "SIN TOPE VIDA",&18A2,&18A5,&18
A9
290 DATA "SIN TOPE FUEGO",&18AD,&18B0,0
300 DATA "FUEGO INFINITO",&18B5,0,0
310 DATA "ARM INFINITO",&18BB,&18BB,0
320 DATA "VIDA INFINITA",&18BE,&18C1,0
330 DATA "VIDA",&18C0
340 DATA "ESCUDO",&18CF
350 DATA "FUEGO",&18DE
    
```

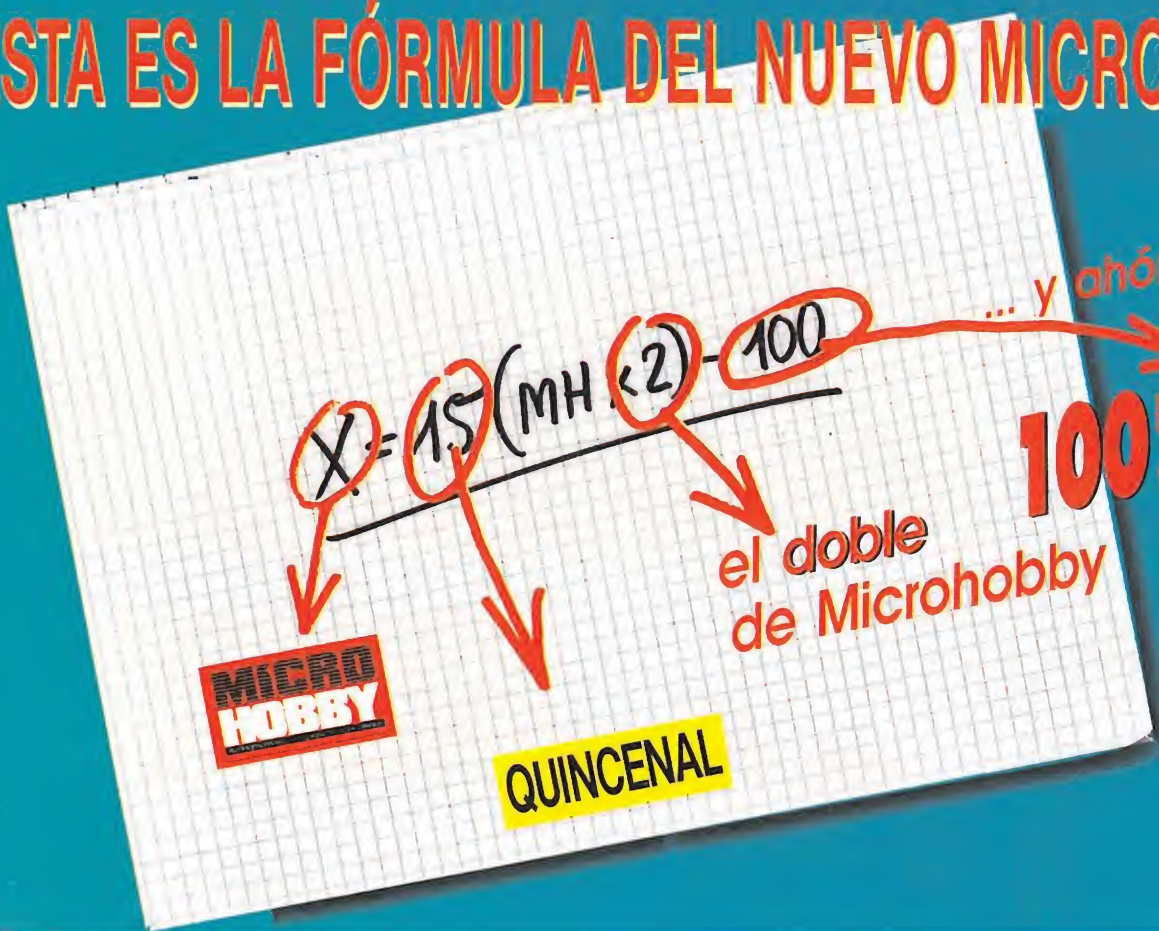
## MICROMANÍA

Necesitamos colaboradores con conocimientos de Código Máquina de Spectrum, Amstrad, Commodores, MSX, Atari ST y PC.

Los interesados poneros en contacto con nosotros enviándonos una carta —indicando en el sobre REFERENCIA COLABORADORES—, en la que figuren los siguientes datos:

- Nombre.
- Dirección.
- Provincia.
- Teléfono.
- Conocimientos que se posean.

# ¡ÉSTA ES LA FÓRMULA DEL NUEVO MICROHOBBY!



## MICROHOBBY, LA REVISTA PARA USUARIOS DE ORDENADORES SINCLAIR

- Participa durante el mes de febrero en la votación de la fase final de los justicieros del software para elegir los mejores programas del año.
- Gran concurso de Criptografía: descifra el mensaje y podrás conseguir una cadena de música.

### AHORA CON NUEVAS SECCIONES

- "AULA SPECTRUM", una sección de ayuda para los que tienen "clase".
- "PREMIERE", adelanto de los próximos lanzamientos en software.

...Y además, con el número 162 incluimos gratis  
una completa GUIA DE SOFTWARE.



## BRIDE OF FRANKENSTEIN

COMMODORE

```

10 REM *** CARGADOR BRIDE FRANKENSTEIN
12 REM *** F.V.C.
20 FORT=288T0333:READA:POKET,A:S=S+A:NEXT
22 IFS<5032THENPRINT"ERROR EN LOS DATAS.":STOP
30 INPUT"SIN SALIR FANTASMAS (S/N)":F$:IFF$="N"THENPOKE318,44
40 INPUT"ABRIR CUALQUIER PUERTA (S/N)":P$:IFP$="N"THENPOKE323,44
50 INPUT"ELIXIR INAGOTABLE (S/N)":E$:IFE$="N"THENPOKE326,44
80 PRINT"PREPARA LA CINTA DE BRIDE OF F. Y PULSA SHIFT":WAIT653,1
90 POKE816,32:POKE817,1:LOAD
100 DATA 32,165,244,162,46,160,1,142,243,3,140,244,3,96,32,132,255,162,60
110 DATA 160,1,142,160,192,140,161,192,96,169,44,141,23,48,162,0,142,100,51
120 DATA 141,146,51,76,0,16,70,86,67
    
```



pokes BRIDE OF FRANKENSTEIN C64:

poke \$3017,\$2c ... no salen fantasmas  
 poke \$3364,\$00 ... abrir cualquier  
 puerta  
 poke \$3392,\$2c ... elixir inagotable  
 sys \$1000 ... arranque

SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía Extra 3, página 4  
 MAPA: Micromanía Extra 3, página 6

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES  
 Spectrum: Micromanía Extra 3, página 9  
 Amstrad: Micromanía Extra 3 página 9

## ENTOMBED

COMMODORE

```

10 REM ** ENTOMBED POR J.S.F. **
20 POKE53280,0:POKE53281,0:POKE646,1
30 FORT=0T080:READA:POKE272+T,A:S=S+A:NEXT
40 IFS<10848THENPRINT"ERROR EN DATAS!":END
50 PRINT"INSERTA LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
60 WAIT1,56,49:SYS272:LOAD
70 DATA 169,0,133,251,169,160,133,252,160,0,177,251,145,251
80 DATA 230,251,208,248,230,252,208,244,169,53,133,1,169,63
90 DATA 141,226,255,169,1,141,227,255,169,76,141,225,255,169
100 DATA 64,141,5,220,96,169,76,141,204,3,169,1,141,205
110 DATA 3,108,40,3,169,89,141,1,9,169,1,141,2,9
120 DATA 76,132,255,169,173,141,27,109,76,0,10
    
```

SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 22, página 74  
 MAPA: Micromanía 22, página 76





# RAMBO

## PHANTIS MSX

```
1 'POKES PHANTIS
2 'POR MARCOS.J.B
10 POKE&HFCAB,1:KEYOFF:SCREEN0:CLEAR 1
00,34500!:U=&H3D:COLOR 15,1,1
20 LOCATE0,23:INPUT"QUE PARTE VAS A CA
RGAR (1 0 2)":P:IFP<10RP>2GOTO20
30 ON P GOTO 40,70
40 CLS:LOCATE12,0:PRINT"PRIMERA FASE"
50 LOCATE0,23:INPUT"CUANTAS VIDAS (0-9
9)":V$:V=VAL(V$):IFV<0ORV>99THENGOTO
50ELSEIFV<10THENV$="0"+V$:ELSEV$=LEFT$(
V$,1):U$=RIGHT$(V$,1)
60 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S
/N)":V$:IFV$="S"THENU=0
65 D=&HA8D2:GOTO 100
70 CLS:LOCATE12,0:PRINT"SEGUNDA FASE"
75 LOCATE0,23:INPUT"CUANTAS VIDAS (0-9
)":V$:V=VAL(V$):IFV<0ORV>99THENGOTO75
80 LOCATE0,23:INPUT"VIDAS INFINITAS (S
/N)":A$:IFA$="S"THENU=0
85 CLS:LOCATE5,10:PRINT"LA CLAVE DE AC
CESO ES :10757":LOCATE12,12:PRINT"PULS
A UNA TECLA":A$=INPUT$(1)
90 D=&HA7B2
100 CLS:LOCATE10,10:PRINT"PULSA UNA TE
CLA":LOCATE5,12:PRINT"PARA CARGAR EL P
ROGRAMA"
105 A$=INPUT$(1)
110 SCREEN2:BLOAD"CAS:";R:BLOAD"CAS:";
BLOAD"CAS:";R:BLOAD"CAS:"
120 IFP=1THENPOKE&HB7A6,U:POKE&HB7B6,U
:POKE&HCD2E,ASC(D$):POKE&HCD29,ASC(U$)
:DEFUSR=D:A=USR(A)ELSEPOKE&HC4B4,U:POK
E&HCCBC,ASC(V$):DEFUSR=D:A=USR(A)
```



SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía 30, página 62  
MAPA: Micromanía 30, página 66

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES  
Spectrum: Micromanía 30, página 68  
Amstrad: Micromanía 30, página 68

## RAMBO COMMODORE

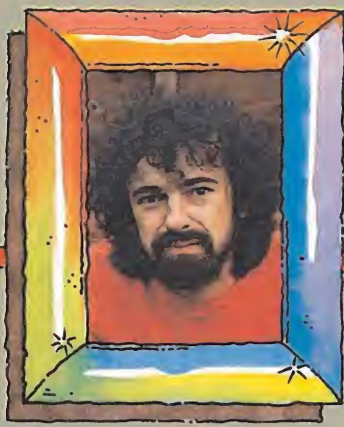
```
10 REM *** RAMBO POR J.S.F. ***
20 POKE53280,6:POKE53281,1
30 FORT=0T023:READR:POKE272+T,R:A=S+S+A:NEXT
40 IFSC>2067THENPRINT"ERROR EN DATAS!":END
50 PRINT"INTRODUCE LA CINTA ORIGINAL Y PULSA PLAY"
60 WAIT1,56,49:POKE816,16:POKE817,1:LOAD
70 DATA 32,165,244,169,32,141,1,5,169,1,141,2,5,76
80 DATA 99,3,169,173,141,143,12,76,3,65
```

SOLUCIÓN AL JUEGO: Micromanía Extra 1,  
página 36  
MAPA: Micromanía Extra 1, página 40

CARGADOR PARA OTRAS VERSIONES  
Spectrum: Micromanía Extra 1, página 39







**Nombre:** Jon Ritman.

**Edad:** 31 años.

**Historial:** «Nantir Raiders» (ZX 81, junio 1982), «Cosmic Debris» (Spectrum, marzo 1983), «3D Combat Zone» (Spectrum, junio 1983), «Dimension Destroyers» (Spectrum, septiembre 1983), «Bear Bover» (Spectrum, diciembre 1983), «Matchday» (Spectrum, Commodore, noviembre 1984), «Batman» (Spectrum, Commodore, Amstrad, PCW, abril 1986), «Head Over Heels» (Spectrum, Commodore, Amstrad, Atari, Amiga, abril 1987).

Jon Ritman es tal vez uno de los programadores que tiene merecido de antemano ocupar un lugar en esta sección dedicada íntegramente a los programadores. Prueba de ello son los muchos títulos que si en su día revolucionaron el mercado como Batman, hoy aún son capaces de despertar el interés de muchos usuarios. Esto es lo que nos contó.

—¿Cómo y cuándo aprendiste a programar?

—En 1982 trabajaba en una compañía de alquiler de televisiones. Después me compré un Sinclair ZX 81 y comenzó a interesarme el tema, decidí entonces convertirme en ingeniero de sistemas. Empecé a programar y así «me colgué» con la programación.

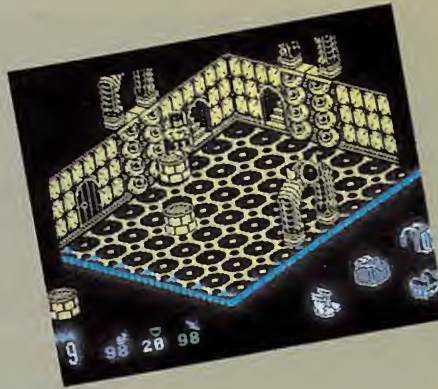
—¿Consideras la programación cómo un hobby o cómo un trabajo?

—Sin lugar a dudas es mi trabajo, pero afortunadamente también es un hobby para mí.

—¿Qué pasos sigues para

# Jon Ritman

En esta ocasión, directamente desde Londres, llega a nuestras páginas un popular programador, autor de muchos títulos que ocupan ya un lugar destacado en la historia del soft.



«Batman» llevó a la pantalla a un popular personaje del comic.

programar un juego? Por ejemplo: Primero la idea, luego los gráficos, etc.

—Siempre empiezo con un plan de juego, en Inglaterra esto se denomina «gameplan».

—¿Cuál de tus programas ha alcanzado más éxito?

—Creo que hasta ahora Match Day y Batman.

—¿En qué ordenador programas?

—En la actualidad utilizo un British Micro Mini 805.

—¿Trabajas en equipo o tu solo?

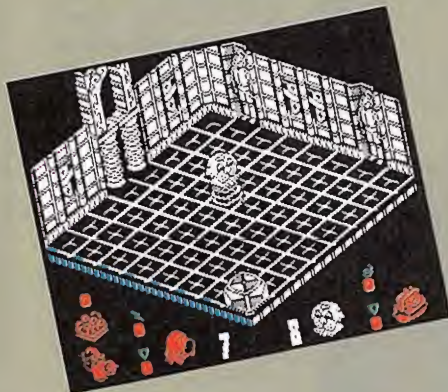
—Por lo general trabajo solo, aunque a veces he trabajado en equipo con Bernie Drummond que hace los gráficos y con Gary Stephens que me compone la música.

—¿Puede alguien hacerse rico programando?

—Depende de muchos factores, pero sobre todo para que un programa sea un éxito es preciso combinar el talento personal con la publicidad del producto en cuestión.

—¿Cómo surgió la idea de hacer Head Over Heels?

—Estábamos todos sentados alrededor de una mesa tratando de poner un poco de orden en nuestras ideas, cuando se nos ocurrió crear un doble protagonista. A partir de



«Head Over Heels» es una compleja videoaventura en el más puro estilo filmation.



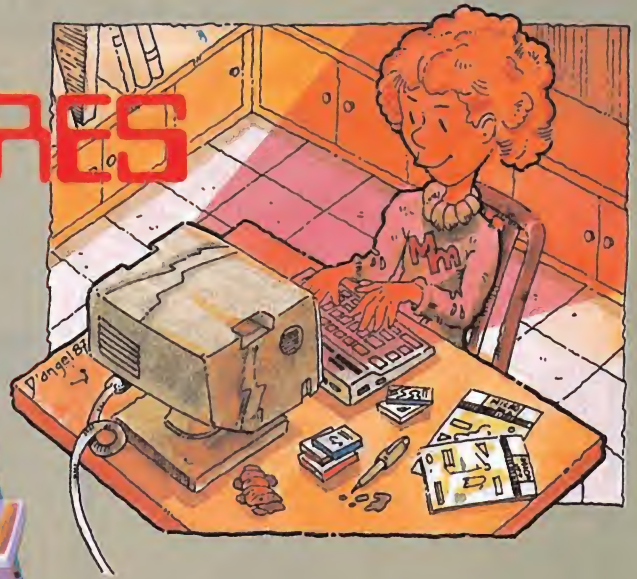
«Matchday» fue el primer simulador de fútbol de calidad.



«Batman» constituyó en su día un auténtico record de ventas.



# PROGRAMADORES



ahí pensamos que sería interesante unir a ambos para que simultáneamente llevaran a cabo diferentes misiones.

—¿Por dónde crees que se dirigirá el mercado del software? ¿Qué tipo de programas canalizarán el mercado?

—Me gustaría poder responder a tu pregunta. ¡Ojalá lo supiera!

—¿Qué tipo de programas le gustan más al público inglés?

—Tampoco lo sé, es difícil de prever, pero espero que los míos.

—¿Cuáles son tus proyectos inmediatos?

—Ahora estoy dando los últimos toques a «Matchday 2» y pronto empezaré a programar «Head Over Heels», para el IBM PC.

—¿Qué juego te gustaría haber programado?

—Desde un punto de vista económico «Manic Miner». Pero sin

duda «Knight Lore» es el que me parece más interesante.

—¿Qué es más importante en un juego los gráficos o el movimiento?

—En mi opinión es mucho más importante la idea y el control de juego, antes que cualquier otro aspecto.

—¿Qué opinión te merece el software español?

—Por desgracia, lamento decir, que no he visto ningún programa español.

—¿Qué piensas de la bajada del precio del software en España?

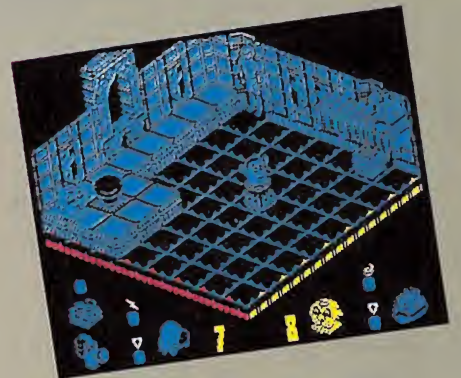
—Me parece una gran idea siempre y cuando se venda más software.

—¿Puedes dar algún consejo a

los programadores que están empezando?

—Primero deben asegurarse de que tienen las herramientas necesarias para programar. Por ejemplo, resulta muy difícil programar directamente en el Spectrum por la escasa capacidad de su memoria y a mí me resulta mucho más fácil utilizar una buena máquina para programar y sistemas compiladores de alta calidad. Pero también necesitarán ánimos y buena suerte.

Alan Heap



«Head Over Heels» destaca por su original planteamiento.



«Matchday» le permitió a Jon Ritman salir del anonimato.



Jon nos presentó a Bernie Drummond, quien se ha encargado de desarrollar los gráficos en algunos de sus programas.

TIENDA EN MONTERA, 32 - 2º 2 • 28013 MADRID • TELÉF.: (91) 521 67 99

SPECTRUM		SPECTRUM		SPECTRUM		AMSTRAD		AMSTRAD	
SHOW JUMPING	399	SPIRITS	875	BUBBLE BOBBLE (*)	1.500	SLAP FIGHT	875	CHAMPIONSHIP WATERSKING	1.200
TABLE FOOTBALL (FUTBOLIN)	399	GUN RUNNER	875	JAIL BREAK	1.500	GAME OVER	875	PAPERBOY	1.200
WHO DARES WINS II	399	NEMESIS THE WARLOCK	875	NEMESIS	1.500	NONAMED	875	JAKHAL	1.500
GREAT ESCAPE	450	TAIPAN	875	DE CAJULA	1.695	DULCOUR II	1.500	FLYING SHARK (*)	1.500
BREAK THRU	450	MAG MAX	875	SIX PACK II	1.750	COSMIC SHOCK ABSORBER	875	SALAMANDER (*)	1.500
DONKEY KONG	450	METROCROSS	875	SIX PACK + DUET	1.750	RANARAMA	875	DOGFIGHT 2186	1.500
CORTOCIRCUITO	450	SLAP FIGHT	875	LA CAJA MAGICA	2.100	PULSATOR	875	DEATHSCAPE	1.500
XEVIOUS	450	ZYNAPS	875	ALBUM DE PLATINO	2.500	HEAD OVER HEELS	875	JAIL BREAK	1.500
WINTER GAMES	450	EXOLON	875	STARGLIDER	2.500	SADOTEUR II	875	NEMESIS	1.500
SPITING IMAGES	500	PSYCHO SOLDIER (ATHENA II) (*)	875	GUNSHIP	2.900	AUF WIEDERSEN MONTY	875	SIX PACK II	1.750
ENEMA FORCE	500	CATCH 23	875	GAME SET & MARCH	2.900	ZYNAPS	875	COLOSSUS 4 CHESS	2.000
HARDBALL	500	GAUNTLET II	875	TRIVIAL PURSUIT + REGALO	3.500	EXOLON	875	ALBUM DE PLATINO	2.000
RASPUTIN	500	ATHENA	875	EL LINGOTE	3.500	WARLOCK	875	GAME SET & MATCH (10 DEPORTES)	2.900
FRANKIE GOES TO H.	500	SUPER CYCLE	875			SURVIVOR	875		
VECTRON	500	RENEGADE	875			THUNDERCATS	875		
NODES OF YESOD	500	MISTERIO DEL NILO	875			RENEGADE	875		
FAT WORM	500	TANK	875			GAUNTLET II	875		
COMET GAME	500	IMPOSIBLE MISION	875			TANK	875		
FUTURE KNIGHT	500	LAST MISSION (U.S.GOLD)	875			DEATH WISH 3	875		
LIVINGSTON SUPONGO	500	CALIFORNIA GAMES	875			SHADOW SKIMER	875		
SPY HUNTER	500	BEST OF 3D	875			MARTIANOIDS	875		
RAMON RODRIGUEZ	500	MAD BALLS (*)	875			CATCH 23	875		
BRUCE LEE	500	SOLOMONS KEY	875			CALIFORNIA GAMES	875		
EQUINOX	500	TRANTOOR	875			SALOMONS KEY	875		
ROCKY	500	MEGACORP	875			MATCH DAY II (*)	875		
COCHE FANTASTICO	500	RYGAR	875			FREDDY HARDEST	875		
FROST BYTE	500	PHANTIS	875			MISTERIO DEL NILO	875		
PHANTOMAS	500	720 GRADOS	875			MEGACORP	875		
WAR	500	DESPERADO	875			PALTRON	875		
COBRAS ARC	500	PHANTOM CLUB (*)	875			PHANTIS	875		
THREE WEEKS IN P.	500	STAR DUST	875			SIGMA 7	500		
WEST BANK	500	COMBAT SCHOOL	875			DESPERADO	875		
CAMELOT WARRIORS	500	INDIANA JONES	875			720 GRADOS	875		
SIMAZOOM	500	WORLD GAMES	875			STAR DUST	875		
CRITICAL MASS	500	SUPERCYCLE	875			COMBAT SCHOOL	875		
ABU SIMBEL	500	MATCH DAY II (*)	875			INDIANA JONES	875		
ANTIRIAD	500	THUNDERCATS	875			WORLD GAMES	875		
DEEP STRIKE	500	CAPTAN AMERICA (*)	875			PHANTOM CLUB (*)	875		
NOMAD	500	LINER MATRIX	875			CAPTAN AMERICA (*)	875		
OLE TORO	500	CONVOY RAIDER	875			THE FINAL MATRIX	500		
RAMBO	500	007 ALTA TENSION	875			MAD BALLS	875		
SGRIZAM	500	DEATH WISH 3	875			CONVOY RAIDER	875		
MIAMI VICE	500	BLACK MAGIC	875			007 ALTA TENSION	875		
HERBERTS DUMMY RUN	500	ALIEN EVOLUTION	875			DON QUIJOTE	875		
3 LUCES DE GLAURUNG	500	THING BOUNCES BACK	875			THIG BUJNCES BACK	875		
FIRELORD	500	HYSSTERIA	875			CORRECAMINOS	875		
STREET HAWK	500	JACK THE NIPPER II	875			BLACK MAGIC	875		
BABALIBA	500	DON QUIJOTE	875			LEVIATHAN	875		
STAINLESS STEEL	500	SIR FRED	875			RYGAR	875		
RAID OVER MOSCOW	500	LA ABADIA DEL CRIMEN (SOLO 128)	875			TRANTOOR	875		
POLICE POSITION	500	REX OVER MOSCOW	875			BUB	500		
SARRACEN	500	STARBYTE	875			STARBYTE	875		
CAULDRON II	500	CUERPO HUMANO	875			SIR FRED	875		
SABOTEUR	500	KNIGHTMARE	875			REX HARD	875		
ALIENS	500	SUPERSPRINT	875			LA ABADIA DEL CRIMEN	875		
REGRESO AL FUTURO	500	GALACTIC GAMES	875			CRAY	500		
GOLPE EN LA P. CHINA	500	ENDURO RACER	875			ZORRO	500		
HOWARD EL PATO	500	GAUNTLET	875			TURBO SPIRIT	500		
RIDDLERS DENN	500	BASKET TWO ON TWO	875			WAR	500		
WEREWOLVES OF LONDON	875	FIRETRAP	875			RAMBO	500		
EMPIRE	875	WONDERBOY	875			CAMELOT WARRIORS	500		
CHALLENGE OF THE GOBOTS	875	RAMPAGE	875			THREE WEEKS IN P.	500		
REBEL STAR	875	QUARTET	875			DEEP STRIKE	500		
DRUID	875	SUPER HANG ON (*)	875			DECATHLON	500		
RED LED	875	HIGH FRONTIER (*)	875			ANTIRIAD	500		
NINJA HAMSTER	875	SPACE SUTHEL	875			WEST BANK	500		
SIDEWIZE	875	GUADALCANAL	875			THANATOS	500		
PEGASUS	875	INFILTRATOR	875			SIGMA 7	500		
SENTINEL	875	SUPER HANG ON (*)	875			FIRELORD	500		
EL CID	875	STAR GRAPH	875			OLE TORO	500		
BRIDE OF FRANKSTEIN	875	GALACTIC GAMES (*)	875			COBRAS ARC	500		
BALLBREAKER	875	GAUNTLET	875			ABU SIMBEL	500		
OUT OF THIS WORLD	875	INTERNATIONAL KARATE +	875			SGRIZAM	500		
HYBRID	875	MACADAM BUMPER	875			EXPLODING FIST	500		
STOP BALL	875	PINBALL WIZARD	875			ROCKY	500		
STARFOX	875	RAMPAGE	875			EQUINOX	500		
CENTURIONS	875	SNOOKER (BILLAR)	875			STAINLESS STEEL	500		
TRAP DOOR II	875	ACE	875			BRUCE LEE	500		
HIVE	875	4 JUEGOS (COP OUT + OTROS 3)	875			ANGEL DE CRISTAL (*)	700		
KINETIK	875	FIFTH QUADRANT	875			FIFTH QUADRANT	875		
TRIAXOS	875	4 JUEGOS (COP OUT + 3)	875			IZNOGOUT (*)	700		
FALCON	875	IMPLOSION	875			TRAP DOOR II	875		
STREET HASSLE	875	COMMANDO	875			COMMANDO	875		
KRAKOUT	875	GHOST & GOBLINGS	875			BOMB JACK	875		
PULSATOR	875	POPEYE	875			TRIAXOS	875		
SHADOW SKIMER	875	COLOSSUS 4 (AJEDREZ)	875			HIVE	875		
UCHI MATA	875	NOSFERATU	875			INFODROID	875		
MARIO BROS	875	TRAP DOOR	875			GHOST & GOBLINS	875		
CORRECAMINOS	875	LAST MISSION (OPERA)	975			NOSFERATU	875		
SAMURAI TRILOGY	875	GOODY	875			RENAUT (*)	875		
MUTANTS	875	COSA NOSTRA	875			GOODY	875		
W. S. BASKETBALL	875	NUCLEAR BOWLS	875			COSA NOSTRA	875		
LEVIATHAN	875	STIFLIP & CIA.	1.200			CHARLY DIAMAS	875		
GOONIES	875	4 SUPER 4	1.200			LAST MISSION (OPERA)	875		
TERRA CRESTA	875	PACK MONSTRUO	1.200			GRAND PRIX 500 CC	875		
FIST II	875	STAR WARS	1.200			TENNIS	875		
FERNANDO MARTIN	875	LEADER BOARD	1.200			SECRETO DE LA TUMBA	875		
ASTERIX	875	SILENT SERVICE	1.200			MISSIONS	1.200		
BAZOKA BILL	875	BARBARIAN	1.200			OUT RUN	1.200		
NIGHTMARE RALLY	875	ACROJET	1.200			PACK MONSTRUO	1.200		
FREDDY HARDEST	875	PI ERRE 2	1.200			10TH FRAME	1.200		
COBRA	875	OUT RUN	1.200			STAR WARS	1.200		
SUPER SOCCER	875	4 LUCASFILM GAMES	1.200			LEADER BOARD	1.200		
SHAQ LINS ROAD	875	SPY VS SPY	1.200			TANK	1.200		
EXPRESS RAIDER	875	THE TUBE	1.200			BARBARIAN	1.200		
FAIRLIGHT II	875	SCOOBY DOO	1.200			SILENT SERVICE	1.200		
DRAGONS LAIR II	875	PROHIBITION	1.200			ACE OF ACES	1.200		
GAME OVER	875	MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200			ACROJET	1.200		
WIZBALL	875	FLUNKY	1.200			4 LUCASFILM GAMES	1.200		
BUBLER	875	MAG HARRIER	1.200			HUNTER KILLER	1.200		
COSMIC SHOCK ABSORBER	875	1942	1.200			4 SUPER 4	1.200		
HEAD OVER HEELS	875	PAPERBOY	1.200			MR. WEEMS AND VAMPIRES	1.200		
SURVIVOR	875	HYDROFOOL	1.200			DAMBUSTERS	1.200		
THRONE OF FIRE	875	SALAMANDER (*)	1.500			JUMP JET	1.200		
INSPECTOR GADGET	875	FLYING SHARK (*)	1.500			IKARI WARRIORS	1.200		
SABOTEUR II	875	JACKAL	1.500			HYDROFOOL	1.200		
RANARAMA	875	DOGFIGHT	1.500			PROHIBITION	1.200		
AUF WIEDERSEN MONTY	875	DEATHSCAPE	1.500			CESSNA OVER MOSCOW	1.200		

\* EN LOS TITULOS CON ASTERISCO PREFERIBLEMENTE LLAMAR PARA CONFIRMAR DISPONIBILIDAD

**TITULOS GRATIS**

CADA 2.000 PESETAS PEDIDAS EN SOFTWARE REGALAMOS UNA CINTA A ELEGIR ENTRE ESTAS

<b>ZX SPECTRUM</b>	<b>SUPER PING PONG</b>
CAGARA	DESERT FOX
DESERT HAWK	WARRIOR II
SABRE WULF.	ALLEY KAT
<b>AMSTRAD</b>	<b>MSX</b>
FUTBOL TOTAL	HOPPER
CHOPER SQUAD.	ICE
FUTURE KNIGHT	MEANING OF LIFE
OBSDIAN	SMACK WAKER

PRECIOS ESPECIALES PARA TIENDAS  
SERVIMOS A TODA ESPAÑA  
SOLICITAR CATALOGO O PONERSE EN CONTACTO  
POR TELEFONO

REVISTAS INGLESAS (CRASH, COMPUTER & VIDEOGAMES, ZAPP...) Y NUMEROS ATRASADOS DE MICRO-HOBBY Y MICROMANIA.

ABIERTO DE LUNES A VIERNES DE 10.30 A 2 y DE 5 A 8.30 Y SABADOS POR LA MAÑANA DE 10.30 A 2 h.

COMMODORE	MSX	MSX	SEGA + COMPLEM.	AMSTRAD COMPLEM.
KRAKOUR 875	BATMAN 450	COSA NOSTRA 875	CONSOLE SEGA MASTER 26.900	CONVERTIDOR MONITOR EN 21.900
SAIPAI TRILOGY 875	DONKEY KONG 450	DAMBUSTERS 1.200	TV (MHT) 4.475	LAPIZ OPTICO 2.600
RANARAMA 875	ARKANOID 450	ACE OF ACES 1.200	SYSTEM 26.900	CONECTOR PARA DOS 1.300
ZYNAPS 875	COL. 450	PACK MONSTRUO 1.200	PISTOLA PARA SEGA + 11.900	JOYSTICK (MHT) 1.800
RENEGADE 875	BILOGIA: LA CELULA I 500	BEACH HEAD 1.200	GAFAS 3D PARA SEGA + 11.900	CABLE AUDIO CASSETTE 6128 1.300
MARIO BROS 875	BILOGIA: LA CELULA II 500	DAMBUSTERS 1.200	CARTUCHO 2.900	CABLES PROLONGADORES 464 1.800
DEPARTOR 875	QUINIELAS 1x2 500	ALBUM DE PLATINO 1.700	JOYSTICK PARA SEGA 4.500	CABLES PROLONGADORES 664, 6128 2.600
SLAP FIGHT 875	C. HUMANO: S. DIGESTIVO 500	KNIGHT COMMANDER 2.300	WORLD GRAN PRIX 4.500	TRANSTAPE 8.900
LEVIATHAN 875	C. HUMANO: S. CIRCULATORIO 500	EL LINGOTE 3.500	THE NINJA 4.500	***COMMODORE COMPLEMENTOS***
WIZBALL 875	C. HUMANO: S. REPRODUCTOR 500	***CARTUCHOS MSX***	WORDER BOY 4.500	P.V.P.
CORRECAMINOS 875	BILOGIA 500	TWIN BEE 4.500	PRO WRESTLING 4.500	UNIDAD CASSETTE 1530 4.900
MUTANTS 875	BILOGIA: ECUACIONES LINEALES 500	SUPER COBRA 4.500	CHOPFLIFTER 4.500	FREEZE MACHINE (FF MKV + LAZER MKII) 7.900
DIAN DIAN 875	BILOGIA: LA CELULA I 500	GAME MASTER 4.500	ACTION FIGHTER 4.500	FINAL CARTRIDGE III 9.900
BLACK MAGIC 875	BILOGIA: LA CELULA II 500	HYPERSPORTS I 4.500	WORLD SOCCER (FUTBOL) 4.500	TRANSTAPE 6.500
GAME OVER 875	C. HUMANO: S. DIGESTIVO 500	NEMESIS 2 4.500	QUARTET 4.500	INTERFACE COPIADOR AUDIO CON FUENTE 3.900
THING BOUNCES BACK 875	C. HUMANO: S. CIRCULATORIO 500	HYPERSPORTS II 4.500	ENDURO RACER 4.500	INTERFACE COPIADOR AUDIO SIN FUENTE 2.900
WATER POLO 875	C. HUMANO: S. REPRODUCTOR 500	PENGUIN ADVENTURE 4.500	GREAT FOOTBALL (F. AMERICANO) 4.500	FUENTE ALIMENTACION 7.900
FRAT WISH 3 875	BILOGIA 500	Q BERT 4.500	GANSTER TOWN (PARA PISTOLA) 4.900	RESET PARA POKEAR (ENTRADA DISCO) 850
CONVOY RAIDER 875	MAT. GEOMETRIA Y TRIGONOMETRIA 500	O BERT 4.500	SHOTING GALLERY (PARA PISTOLA) 4.900	RESET PARA POKEAT (ENTRADA DISCO) 1.500
007 ALTA TENSION 875	OH SHIT (COMECOCOS) 500	NEMESIS 4.500	OUT RUN (2 MEGAS) 4.900	***ACCESORIOS VARIOS***
EXOLON 875	TEST DE INTELIGENCIA 500	MAZE OF GALIONS 4.500	SPACE HARRIER (2 MEGAS) 4.900	P.V.P.
CAPITAN AMERICA (*) 875	DRAW AND PAINT 500	LOS GOONIES 4.500	ROCKY (2 MEGAS) 4.900	DISCO 5.25" DC/DD 195
INDIANA JONES 875	SUPERDESARROLLOS 1x2 500	KONAMI TENNIS 4.500	***JUEGOS PC***	DISCO 5.25" DC/DD (POR CAJAS DE 10) 175
REP 875	CAR CARE 500	KONAMI FOOTBALL 4.500	PROHIBITION 3.500	DISCO 3" (POR CAJAS DE 10) 650
GAUNTLET II (*) 875	GEOGRAFIA DE ESPAÑA 500	GREEN BERRY 4.500	MACADAM BUMPER 3.500	DISCO 3.5" (POR CAJAS DE 10) 625
THUNDERCATS 875	AVENGER 500	HYPER RALEY 4.500	GATO 3.500	DISCO 3.5" (POR CAJAS DE 10) 425
TRANTON (*) 875	FIREHAWK 500	METAL GEAR (MSX2) 4.900	BOULDER DASH II 3.500	MALETIN 1000 HOJAS PARA CONTINUO 1.900
CALIFORNIA GAMES 875	FORNIT 1 500	VAMPIRE KILLER (MSX2) 5.800	BOULDER DASH II 3.500	CAJA DISCO 3" 50
PSYCHO SOLDIER (*) 875	JET BOMBER 500	DESARROLLO 1x2 5.800	BOULDER DASH II 3.500	***JOYSTICK***
720 GRADOS 875	LOTERIA PRIMITIVA 500	MULTIMILLER (COMPATIBILIZA MSK2) 7.900	BOULDER DASH II 3.500	P.V.P.
IMPOSSIBLE MISION 875	LIVINGSTON SUPONGO 500	MILNER RAPH (DISEÑADOR GRAFICO) 9.900	BOULDER DASH II 3.500	SPEED KING KONIX + 2 + 3 3.300
MATCH DAY II (*) 875	GEOGRAFIA DE ESPAÑA 500	MEMORY MILLER (AMPLIACION A 64K) 11.900	BOULDER DASH II 3.500	SPEED KING KONIS AUTOFIRE 3.300
RYGAR 875	FUTURO KNIGHT SHOW JUMPER 500	***AMSTRAD DISCO***	BOULDER DASH II 3.500	STANDAR 3.300
CALIFORNIA GAMES 875	ALIAN 8 500	WORLD CUP 1.500	BOULDER DASH II 3.500	ZERO ZERO STANDAR 1.900
SUPER CYCLE 875	WALKYR 500	CUERPO HUMANO 1.500	BOULDER DASH II 3.500	ZERO ZERO ESPECIAL AMSTRAD 1.900
HYSTERIA 875	JET SET WILLY 500	DRAGONS LAIR I 1.500	BOULDER DASH II 3.500	ZERO ZERO ESPECIAL 1.900
SUPERCYCLE 875	MARFAME 500	DRAGONS LAIR II 1.500	BOULDER DASH II 3.500	SPECTRUM + 2 + 3 1.900
COMBAT SCHOOL 875	BOUNDER 500	EXPLODING FIST + F. WARRIOR 1.500	BOULDER DASH II 3.500	QUICKSHOT I 995
PITSTOP II 875	JACK THE NIPPER 500	GOOPY 2.000	BOULDER DASH II 3.500	QUICKSHOT II 1.995
WORLD GAMES 875	THE WALL 500	LAST MISION 2.000	BOULDER DASH II 3.500	QUICKSHOT V 1.475
FRAT WISH 875	KNIGHT LORE 500	LIVINGSTON 2.000	BOULDER DASH II 3.500	SPEED KING KONIS STANDAR 2.595
BASKET TWO ON TWO 875	GUNFIGHT 500	COSA NOSTRA 2.000	BOULDER DASH II 3.500	PHASER ONE 3.300
ENDURO RACER 875	STOP BLAZER 875	SAMURAI TRYLOGY + THING 2.250	BOULDER DASH II 3.500	TERMINATOR 3.900
TRIO 875	EL CID 875	BACK 2.250	BOULDER DASH II 3.500	MAGNUM 3.300
WORDER BOY 875	THING BOUNCES BACK 875	CORRECAMINOS + SALOMONS 2.250	BOULDER DASH II 3.500	***ATARI ST EQUIPOS***
GAUNTLET 875	COBRAS ARC 875	KEY 2.250	BOULDER DASH II 3.500	GARANTIA OFICIAL
QUARTET 875	DEATH WISH 3 875	PACK MONSTRUO 2.250	BOULDER DASH II 3.500	MANUALES EN CASTELLANO
KNIGHTMARE 875	MISTERIO DEL NILO 875	DON QUIJOTE + MEGACORP 2.250	BOULDER DASH II 3.500	ATARI 520 ST 69.000 + IVA
SUPERSPRINT 875	FERNANDO MARTIN PHANTIS 875	DESPERADO + SURVIVOR 2.250	BOULDER DASH II 3.500	AL COMPRAR TU 520 ST TE REGALAMOS UN PAQUETE DE 6 PROGRAMAS
INFILTRATOR 875	NUCLEAR BOWLS 875	F. HARRIST + PHANTIS 2.250	BOULDER DASH II 3.500	- BARBARIAN
HIGH FRONTIER 875	COSMIC SHOCK ABSORBER 875	MATCH DAY II + OTRO 2.250	BOULDER DASH II 3.500	- ROGUE
SPACE SUTLHE 875	007 ALTA TENSION 875	ENDURO RACER 2.250	BOULDER DASH II 3.500	- SUPER CYCLE
X-15 875	AUF WIEDERSEN MONTY 875	REX HARD 2.250	BOULDER DASH II 3.500	- WINTER GAMES
RAMPAGE 875	BUBLER 875	SIR FRED 2.250	BOULDER DASH II 3.500	- TEMPLE OF APHJAI
INT. KARATE + WINTER GAMES 875	PENTAGRAM 875	STARBYTE 2.250	BOULDER DASH II 3.500	- WORLD GAMES
ALFALCANA 875	NONAMED 875	LA ABADIA DEL CRIMEN 2.250	BOULDER DASH II 3.500	
CAMELOT WARRIORS 875	MARTIANIDS 875	RAMPAGE 2.250	BOULDER DASH II 3.500	
SUPER HANG ON (*) 875	CYBERUN 875	STAR WARS 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
SANXION 875	PHANTOMAS II 875	KARATE MASTER 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
GALACTIC GAMES (*) 875	KRAKOUT 875	INDIANA JONES 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
FLIGHT DECK 875	DESOLATOR 875	STAR WARS 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
SUPER HUEY II 875	CAMELOT WARRIORS 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
IRIDIS OC 875	LAS 3 LUCES DE G. 875	STAR WARS 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
SNAP DRAGON 875	ABU SIMBEL 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
VIERNES Y 13 875	GROGS REVENGE 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
WATER WALKYR 875	ROCKY 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
SUMMER GAMES 875	ARGUMENTES XXI 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
MAX TORQUE 875	DESPERADO 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
SUMMER GAMES II 875	STAR DUST 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
FIFTH QUADRANT 875	STARBYTE 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
IMPLSION 875	MISTERIO DEL NILO 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
SNOOKER (BILLAR) 875	MACADAM BUMPER 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
COLOSSUS 4 (AJEDREZ) 875	SPY VS SPY II 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
COMMANDO 875	INCA 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
SPIRTFIRE 40 875	SCIENCE FICTION 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
GHOST & GOBLINS 875	HOWARD EL PATO 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
BOMB JACK 875	DECATHLON 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
NOSFERATU 875	BALLBLAZER 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
ACE 875	SPACE SHUTTLE 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
DRAGONS LAIR I 875	ALIENS 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
LIVINGSTON SUPONGO 875	BOULDER DASH I 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
ACE OF ACES 1.200	SAILORS DELIGHT 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
SILENT SERVICE 1.200	SUPERSTAR CHALLENGE 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
ACROJET 1.200	GAUNTLET 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
STAR PAWS 1.200	DYNAMITE DAM 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
10TH FRAME 1.200	SKOOTER 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
STIFLIP & CIA. 1.200	WINTER EVENTS 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
STAR WARS 1.200	737 FLIGHT SIMULATOR 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
PI ERR 2 1.200	BOULDER DASH II 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
4 LUCASFILM GAMES 1.200	SPIRTFIRE 40 875	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
THE TUBE 1.200	SNOOKER (BILLAR) 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
BANGKOK KNIGHTS (*) 1.200	WHO DARES WINS II 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
OUT RUN 1.200	SUPERBOWL 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
THE LAST NINJA 1.200	WINTER OLYMPICS 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
PAPERBOY 1.200	STAR SEEKER 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
CONFECTION 1.200	3D KNOCKOUT 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
SPACE HARRIER 1.200	CHOCK AND POP (32K) 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
FLUNKY 1.200	SORCERY 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
MR. WEEMS AND VAMPIRES 1.200	3D PINBALL 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
BUBBLE BOBBLE 1.500	CHORO Q (32K) 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
TRACK & FIELD 1.500	TURBO CHESS 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
NEMESIS 1.500	LAZY JONES 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
DOGHHIT 2187 1.500	MUTANT MONTY 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
DEATHSCAPE 1.500	ADAPTABALL 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
FLYING SHARK 1.500	EUROPEAN GAMES 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
SALAMANDER (*) 1.500	LAST MISION (OPERA) 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
JAIL BREAK 1.500	INTERNATIONAL KARATE 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
DE PELICULA 1.695	DEMONIA 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
SIX PACK II 1.750	ABADIA DEL CRIMEN 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
SIX PACK + DEUT 1.750	GOODY 975	ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
ALBUM DE PLATINO 2.000		ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
ALINEADOR DE CABEZALES 2.000		ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
STARGLIDER 2.900		ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
GAME SET AND MATCH (10 DEPORTES) 2.900		ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
EL LINGOTE 3500 3.500		ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	
TRIVIAL PURSUIT + REGALO 3.500		ATARI 3.900	BOULDER DASH II 3.500	

HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO LLAMANDO AL 521 67 99 O POR CORREO ENVIANDONOS EL CUPON (O UNA COPIA O FOTOCOPIA) A: ONE WAY SOFTWARE. MONTERA 32, 2º 2 MADRID 28013

NOMBRE _____	MODELO ORDENADOR _____	TITULOS PEDIDOS _____	PRECIO _____
APELLIDOS _____	TITULOS GRATIS _____		
DIRECCION COMPLETA _____			
TELEFONO _____			
FORMA DE PAGO _____			
<input type="checkbox"/> TALON <input type="checkbox"/> GIRO <input type="checkbox"/> CONTRAREEMBOLSO			



## El misterio del Profanation

MSX

1. Cómo se pasa la pantalla del dragón en Camelot Warriors.

2. Cómo se coge el propulsor en Batman. (He leído vuestro artículo de Código Secreto de la revista 17 pero en mi sistema no aparecen patas de elefantes, sino 3 mesas inmóviles a no ser que el citado artículo sea de otra pieza).

3. En el Spirits hay una palanca que no sé para lo que sirve. Al llegar a la sala de las 3 palancas acciono la de la izquierda y se abre el suelo me introduzco en esa cámara porque (y esto es un pequeño truco) al saltar pierdo menos energía, caigo en otra en la que hay un jarrón, la susodicha palanca y un jorobado. ¿Cómo se puede accionar y para qué sirve?

4. Pueden decirme cómo se pasa la pantalla 13 en el Profanation.

**Daniel Suna**  
(Valencia)

1. Al llegar a la habitación del Camelot Warriors en la que se encuentra el dragón, debes colocarte un poco antes del segundo poste de la verja y saltar cuando el búho vuele hacia el Dragón. Así conseguirás subir a la plataforma. Rápidamente debes acercarte al Dragón y matarle con la espada.

2. El artículo al que tú te refieres no trata de cómo coger el propulsor de la cual, como indicas, está en una habitación con tres mesas inmóviles y una bola de cristal. Para coger el propulsor debes seguir estos pasos:

a) Empuja la bola de cristal hacia la primera mesa inmóvil y desde aquí a los ladrillos.

b) Súbete a la primera mesa, acércate a la segunda lo más posible (te mantendrás sujeto sólo por una punta de la capa), y salta hasta ella.

c) Repite esta operación hasta la tercera mesa, y de ésta hasta la bola. Pasa de la bola a los ladrillos y recoge el propulsor.

3. Ten en cuenta que no todas las palancas son de utilidad. Así hay palancas que nos ayudan, otras nos perjudican y algunas nos resultan inútiles, sin duda puestas para que perdamos tiempo y energía intentando accionarlas.

4. Para pasar la decimotercera pantalla del Profanation súbete al medio de la plataforma, salta, con el salto largo, hasta la esquina derecha de la primera columna, (pues ahí no te dará la gota), aprovecha a saltar al estrato intermedio que hay entre las dos columnas cuando se disuelve el líquido y supera la segunda columna justo cuando caiga la gota.



## Fernando Martín

AMSTRAD

Hace pocos días adquirí el programa Fernando Martín Basket. Pese a que las instrucciones se habla de una opción 5 para redefinir teclas, en mi



programa no aparece. ¿Podrían explicarme por qué?

**Javier Serón Molina**  
(Málaga)

La respuesta es muy sencilla, ya que esta misteriosa opción no aparece en la versión Amstrad, sin embargo, las instrucciones son las mismas para las diferentes versiones. Así que no te preocupes más y disfruta de este magnífico programa.

## Problemas con el cargador

AMSTRAD

1. He copiado el cargador del juego Mag-Max y cuando lo utilizo a la pregunta de vidas infinitas le respondo que sí, pero a la opción de barrera y a la de que los enemigos no disparen,

respondo que no. Sin embargo, cuando empiezo a jugar, veo que las opciones de barrera y de no disparar funcionan aunque yo haya contestado lo contrario. He revisado el listado y no encuentro diferencia con el publicado. Mi pregunta es si vuestro listado es correcto.

2. ¿Habéis publicado algún cargador para Dragon's Lair? En este juego, ¿cómo se pasa la pantalla del disco? Yo siempre me dirijo hacia el fantasma que sopla, pero siempre me caigo.

3. En el juego Olé, toro, ¿cómo se pasa la pantalla siguiente a la de las banderillas?

4. En Tarzan no consigo coger la liana, por más que me pongo sobre ella y pulso el botón del disparo. ¿Cómo puedo coger la diana y los demás objetos?

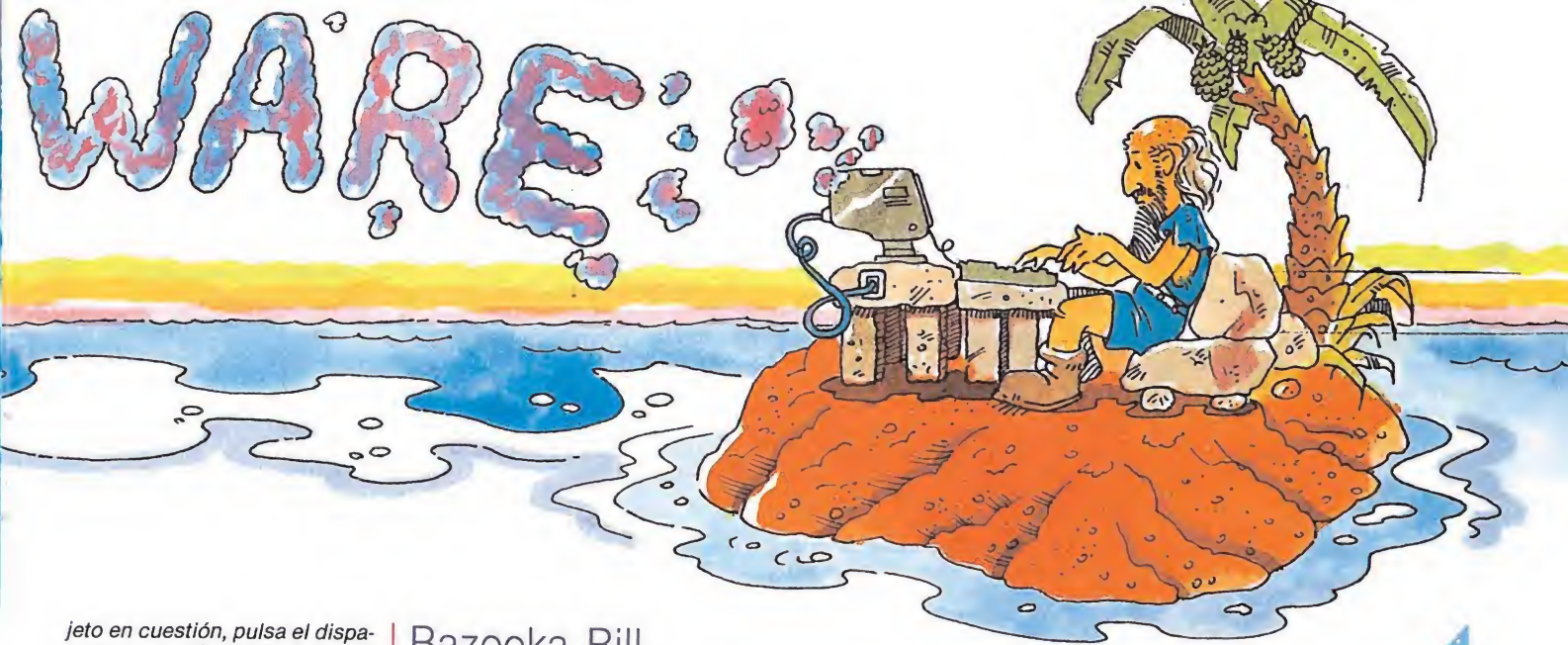
**Antonio Moreno Durán**  
(Gerona)

1. Evidentemente, el fallo se debe al cargador y seguramente será un error muy simple; revisalo con cuidado y, si no encuentras el error, prueba a colocar los pokes sueltos que aparecen junto al listado en el cargador del propio juego inmediatamente antes de la orden Call.

2. El cargador no se ha publicado aún en las páginas de la revista, pero ya le llegará su hora. Respecto a la pantalla del disco, lo que debes hacer es evitar que el soplo del viento te haga caer del disco.

3. Para realizar con éxito la suerte de matar, antes debes dar unos pases con la muleta, tantos como sean necesarios; estos pases no puntúan, pero ten cuidado, si los haces muy mal sufrirás una cogida. Después, mueve el joystick hacia la izquierda y el matador se pondrá en posición de matar, el resto es idéntico a las banderillas, ¡valor y al toro!

4. Para coger cualquier objeto, coloca a Tarzán sobre el ob-



jeto en cuestión, pulsa el disparo y mueve el joystick hacia arriba, el objeto pasará inmediatamente a tu poder.

## Pokes y Scarabaeus

COMMODORE

1. En vuestras revistas, a menudo vienen Pokes para mi ordenador, y mi gran duda es la forma de introducirlos, ya que no es como la de Spectrum.

2. El juego Scarabaeus, es muy bueno, pero no sé cómo resolverlo, ya que hay tres laberintos y no sé qué hay que hacer en cada uno de ellos para completarlo. Quisiera que me dijerais cómo se resuelve.

**David Sanz**  
(Guadalajara)

1. Si es un cargador, sólo hay que teclearlo, arrancarlo con RUN y seguir las indicaciones de la pantalla.

Si son simples Pokes, necesitarás instalar un reset en el ordenador que lo haga sin perder el contenido de la memoria, introducir el Poke y arrancar el programa con el SYS correspondiente.

2. En el primer laberinto, deberás recoger las nueve partes de una llave; estas partes son los bichos que pululan por el laberinto.

En el segundo, tendrás que diferenciar las medicinas de los venenos, ambas cosas representadas por jeroglíficos.

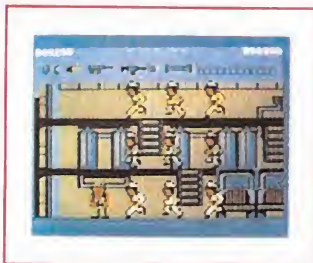
En el tercero hay que reconocer ocho medicinas y cuatro trampas buenas.

Todo esto se consigue entrando en los lugares de información (señalados en el mapa) y examinando los jeroglíficos.

## Bazooka Bill, Short Circuit

COMMODORE

1. En el juego Bazooka Bill, cuando estoy en las islas o en la base, no sé por qué ni cuándo aparezco en el aeródromo. ¿Pueden explicarme esto?



2. En el juego Short Circuit, también para Commodore, tengo que hacerles una pregunta sobre el mapa que publicaron en su revista, pues mi versión es muy diferente, y a mi entender no le sirve el mapa.

**Hilario**

1. Es raro eso, ¿verdad?. Bueno, la clave está en el marcador negro que está junto al de la puntuación. Este marcador indica el número de enemigos que has masacrado. Para que te hagas una idea, en la primera fase, y para pasar a la segunda, deberás acabar con, aproximadamente, 300 enemigos. Luego los ingleses critican la «crueldad» del Olé Toro...

2. Pues, efectivamente, la versión del Short Circuit para Commodore es distinta a la del Amstrad en su mapeado y desarrollo, aunque no así en el argumento del juego.

## Dragontorc

SPECTRUM

¿Cómo puede coger el hacha en este juego? He leído la explicación que viene en la revista, pero no consigo hacerme con ella.

**Andrés Santamaría**  
(Ávila)

— Para coger el hacha tienes que coger el bastón, con éste tienes que mover la piedra y cuando lo hayas movido, podrás acceder a él con el hechizo SERVANT.

## Pokes

SPECTRUM

— Necesitamos POKES para el juego «Head over Heels», para obtener vidas infinitas, o bien un determinado número de vidas, que nos permita finalizar con éxito el juego.

— Para el juego «Phantomas», necesitamos los POKES para obtener energía infinita.

**Antonio López Gómez**  
**Fernando Carcel Ferrer**  
(Valencia)



— Esos dos juegos están protegidos contra el MERGE "" por lo que sería casi imposible introducir los pokes. Para conseguir los efectos que solicitáis necesitáis cargadores, los cuales debido a su extensión no pueden aparecer en este espacio, pero han salido publicados en la sección Patas Arriba de los números 23 y 14.

## Three Weeks in Paradise

SPECTRUM

1. En el «Three Weeks in the Paradise», ¿qué tenemos que hacer?

2. En el «Game Over», ¿cómo se pasa la pantalla del montículo después de coger la cabeza?

**Eugenio Cabrero**  
**Victor Condeminas**  
(Barcelona)

1. El objetivo de este juego es salvar a tu hijo Herbert y a tu mujer Wilma, para ello deberás utilizar correctamente todos los objetos que hay (desgraciadamente no son pocos), por lo que sabiendo correctamente todas las acciones a realizar puedes tardar más de media hora en acabar con éxito la misión, por lo tanto no podemos dar la explicación completa del juego pero podemos decirte que ésta apareció junto con un cargador en la revista n.º 10 de MICROMANIA.

2. Respecto a tu segunda pregunta, para pasar esa pantalla que tú nos dices deberás eludir el montículo subiendo por unas escaleras que hay dos pantallas atrás y luego avanzar hacia esa pantalla por encima.

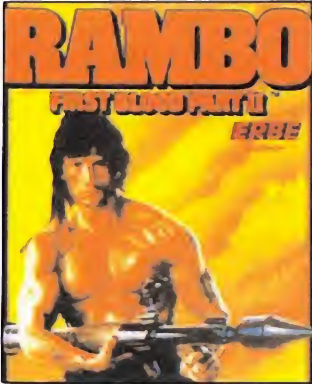
## Rambo, Kung Fu Master

COMMODORE

1. ¿Cómo se rescatan los prisioneros en el Rambo? Hago lo que dicen en el Extra n.º 1 y no sale.

2. En el Kung Fu Master, ¿cómo se mata el guardián del cuarto piso?

**José García Burlada**



1. Para rescatar a los prisioneros, tanto al que está atado en la cruz como a los de la jaula, hay que usar el cuchillo. Para rescatar al de la cruz, tienes que seleccionar dicho arma y pasar por encima del prisionero. Con los enjaulados, tendrás que tocar la parte delantera de la cárcel, y verás salir a los P.O.W.S. (Prisoners On War) de la jaula.

2. Deberás colocarte entre los dos jorobados y darle puñetazos al de la derecha.

## Dandy

SPECTRUM

En el número 20 de su revista en la sección Patas Arriba referida al juego Dandy, en el mapa publicado me gustaría que me aclarasen cómo encontrar la salida de la segunda fase del primer nivel «Ciudad», ya que en su mapa no existe ninguna puerta para acceder a ella.

**Jonás Gonzalez (Asturias)**

Para pasar de la segunda fase del primer nivel deberás encontrar un recuadro amarillo por el cual te meterás y pasarás sin más a la próxima fase.

## Camelot Warriors

SPECTRUM

Cuando llego a la tercera dimensión, en la pantalla del dragón siempre me matan. He probado a matar al buho pero está demasiado alto y no alcanzo a darle. ¿Podríais explicarme los pasos que he de seguir para pasar esta pantalla?

**Francisco José Solana (Cartagena)**

Para pasar la tercera fase del Camelot Warriors tienes, igual que en las fases anteriores, que coger un objeto especial, el de esta fase es una lata de Coca Cola. Cuando la cogas, tienes que dirigirte a la pantalla del dragón en la cual no tienes que perder ni un segundo de tiempo para entregarle ese objeto, es decir, nada más entrar en esa pantalla dirígete rápidamente hacia el dragón y entonces pasarás a la cuarta y última fase del juego.

## Livingstone supongo

SPECTRUM

1. En el «Livingstone supongo». ¿Qué hay que hacer para pasar el cocodrilo que encuentras al salir de las minas? ¿Cómo se pasan las calderas que hay en el poblado.

2. En el juego «Three Wéeks in Paradise», ¿cómo se puede rescatar a Herbert?, se que hay que sacarle al cangrejo una pinza con la concha y los Elis-Elos y quitarle al León la espina con la aguja pinza del cangrejo, pero no se más.

**Miguel Ángel Lapeña Pastrana (Madrid)**

1. El cocodrilo se pasa enganchándote a una liana y pasando por encima de él. Las calderas se pasan teniendo buena puntería con el boomerang para acertarle a una palanca la cual nos abrirá paso.

2. Los pasos exactos para rescatar a Herbert no te los podemos dar en este espacio ya que es muy reducido, para ello búscalo en MICROMANIA número 10, sólo te podemos decir que tienes que coger una concha, llenarla dentro del pozo y echarlo en el perolo donde Herbert está metido.

## Army Moves

AMSTRAD

1. En el Ghosts'n Globins, no encuentro ni el Call ni el Randomize. ¿Dónde pongo el poke?

2. ¿Me podríais dar un poke para el Game Over y su código?

3. ¿Cuál es el código para el Army Moves?

**José M.ª Badía (Valencia)**

1. Es lógico que no encuentres el randomize pues en el Amstrad, esta instrucción se utiliza con otro fin. Sin embargo, es necesario que el cargador llame al código máquina con un Call porque si lo ejecuta directamente con Run, no se puede colocar ningún poke a no ser que dispongas de un densamplador o de un interfaz (tipo Multiface One) que permita pokear directamente.

2. El código del Game Over es 10218.

Para obtener vidas infinitas en la primera parte:

POKE 1562,201

POKE 1552,255

POKE 1552,201

POKE 1542,255

3. El código del Army Moves es: 15372.



## Jack the Nipper

SPECTRUM

1. Cuando cojo la cervatana en una revista decía que saliera de Toy Shop pero no sé salir porque me acerco a la puerta y no pasa nada, no sé si tengo que presionar alguna tecla, si es así me gustaría saberla.

2. ¿Cómo se tiran los ositos?

**Pilar Medina Benítez (Granada)**

1. Para salir de Toy Shop deberás coger una llave que hay en una habitación, esta habitación se encuentra a la derecha de la pantalla del jardín.

2. Los ositos que pueden tirar sólo en una habitación, en la que está arriba del Toy Shop.

## Hacker

AMSTRAD

1. ¿Cuál es la clave del juego Hacker?

2. En el juego Glider Rider, ¿cómo puedes transformarte en ala-delta?

**Santiago García Poliz (Valladolid)**

1. La clave que debes introducir es «Hacker».

2. Para transformarte en ala-delta, lo único que tienes que hacer es colocarte en una pendiente con la moto inclinada hacia abajo, mantener el fuego pulsado y mover el joystick como si quisiéramos subir por la cuesta.

## Pokes y Cargadores

MSX

1. Me gustaría que me comunicara los pokes de los juegos:

a) Las tres luces de Glaurung.

b) Batman.

Desearía que me hicierais este favor, pues son juegos muy difíciles y me gustaría ver el final de la aventura.

2. Para que los pokes me valgan quiero que me expliquéis cómo se introducen en el MSX.

**Iván Izquierdo PAMPLONA**

Los cargadores de Las tres luces de Glaurung y Batman ya aparecieron en la revista y son los siguientes:

Cargador para Las tres luces de Glaurung: MICROMANIA 20.  
Cargador para Batman: MICROMANIA 19

Y para que funcionen no tienes más que ejecutarlos y seguir sus instrucciones.

Gracias por tu aliento. Ten por seguro que cada día nos esforzamos más para satisfacer a los usuarios del MSX.

# SUSCRÍBETE A



**MICRO**  
*Manía*

# Y AHÓRRATE UN 25%

ADEMÁS

- Recibes la revista cómodamente en tu domicilio.
- Obtienes un ahorro de 92 pesetas por número.
- Si te suscribes con tarjeta de crédito recibes un número más gratis (oferta válida sólo para España).

También puedes suscribirte por teléfono  
91 734 65 00 .

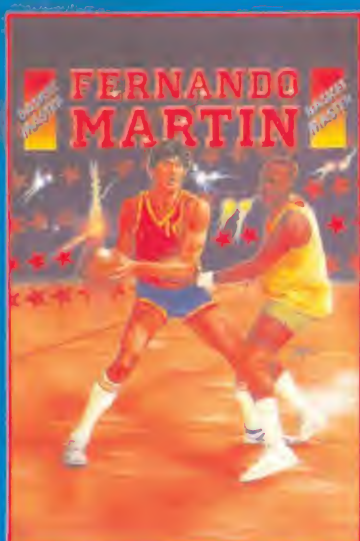
CLUB DEL SUSCRIPTOR

En todos los artículos de HOBBY PRESS te haremos un 15 por 100 de descuento. Al hacer un pedido indícanos tu número de suscriptor, (lo encontrarás en la etiqueta de envío).

**TODOS LOS JUEGOS CUESTAN 875 Pts.,**



**PERO NO TODOS VALEN LO MISMO.**



**DINAMIC**

**LIDER EN VIDEO-JUEGOS**

DINAMIC SOFTWARE. Pza. de España, 18. Torre de Madrid, 29 - 1. 28008 MADRID. TELEX: 44124 DSOFT-E. TEL. (91) 248 78 87

Tiendas y distribuidores: (91) 314 18 04

Pedidos contra reembolso: (91) 248 78 87